132 oldal • 3 CD melléklet • teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2003/2

EXKLUZÍV: BF 1942 - ROAD TO ROME

teljes játék:

STRATÉGIA

INDUSTRY GIANT
A GAZDASÁGI STRATÉGIA
A VILÁG LEGSIKERESEBB ÜZLETI SZIMULÁTORA

ISMERTETŐK

SILENT HILL 2
RACING SIMULATION 3
IMPOSSIBLE CREATURES
WAR AND PEACE • TREASURE PLANET • NINA

HARDVER

ALAPLAPI GYORSKÖRKÉP
SZKENNEREK TESZTJE
HYPER-THREADING

1646 Ft

HAEGEMONIA VÉGIGJÁTSZÁS

WWW.PCGURU.HU

S.T.A.L.K.E.R. • JURASSIC PARK • BLITZKRIEG • RAYMAN 3 • BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME • SILENT HILL 2 • ALAPLAPI GYORSKÖRKÉP • SZKENNEREK TESZTJE

A HÓNAP JÁTÉKA:

BF 1942: ROAD TO ROME

A 2. világháborúval foglalkozó játékok a virágkorukat élik, ez nem is vitás. Egyre-másra jelennek meg a Nagy Háborúhoz ilyen vagy olyan módon kapcsolódó anyagok. Ilyen volt az elmúlt ősszel éppen hogy csak megjelent Battlefield 1942, mely hemzsegett a technikai újításoktól, valamint a jobbnál jobb ötletektől. Nem is csoda, hogy azonnal a játékosok kedvencévé avanzsálta magát.

2003 elején az EA elérkezettnek látta az időt egy kiegészítő lemez kiadására, mely az alapjáték teljes háborút átfogó küldetéseivel szemben egy földrajzilag kisebb területen, Olaszországban játszódik. A GURU szövetséges csapatának még a megjelenés előtt sikerült szereznie egy teszt-példányt, alapvetően pozitív tapasztalatainkat pár oldallal hátrébb olvashatjátok.

Az új évet mindenki igyekszik egy kicsit átgondoltabban indítani, fogadalmak és ígéretek hangzanak el, egyszóval gőzerővel indul a 2003-as esztendő. Mi is több komolyabb célkitűzést igyekeztünk zászlónkra tűzni a pezsgőspoharat szorongatva az év végen. Bármit is fogadtunk meg azonban, ezek mind kapcsolatban vannak veletek, kéréseitekkel és persze igényeitekkel. A PC GURU-ban maximálisan törekszünk arra és törekedni fogunk mind jobban, hogy az igényeiteknek és elvárásaitoknak megfelelően építsük, szépítsük a lapot. Persze ez nem megy egyik pillanatról a másikra, de reméljük, hogy igyekezetünket látva, jó kedvvel lapozgatjátok minden hónapban lapunkat. Mostani számunkban is találkozhattok változásokkal, hiszen a hozzánk beérkező rengeteg segélykérő levél hatására a Mentőövet ezentúl 4 oldalon tallózhatjátok. Új rovat is került a lapba, pletykás cikkírónk a játékipar érdekességeire, néha pedig botrányaira fogja ráirányítani figyelmeteket. Jócskán növekedett a CD-n található rovatok mennyisége, hogy ne csak a papír tartalomról fecsegjünk, illetve természetesen itt van remek teljes játékunk, az Industry Giant is. A leglényegesebb változást azonban honlapunk igazi újraindulása jelenti, február 1-től érdemes naponta bekukkantani a címre. Egyszóval elkezdődött 2003, méghozzá gőzerővel...

PC GURU Team

6 . . . . .CD Tartalom
7 . . . . .Industry Giant

8 . . . . .Hírek

14 . . . . .S.T.A.L.K.E.R.: Obvilian Lost
18 . . . . .TOCA Race Driver
20 . . . . . . .Jurassic Park: Operation Genesis
23 . .Heroes of Might & Magic 4: Winds of War
24 . . . . .Blitzkrieg
27 . . . . .Rayman 3: Hoodlum Havoc
30 . . . . .Enclave
32 . . . . .City of Heroes interjú

34 . . . . .Battlefield 1942: The Road to Rome
40 . . . . .Silent Hill 2
44 . . . . .Racing Simulation 3
46 . . . . . .Treasure Planet: Battle at Procyon
48 . . . . .Mystery of the Mummy
50 . . . . .Impossible Creatures
52 . . . . .Nina: Agent Chronicles

53 . . . . .Islands Extreme Stunts
54 . . . . .War and Peace: 1796-1815
57 . . . . .NosztalGURU
58 . . . .Industry Giant II: 1980-2002 Add-On
60 . . . . .Hiszi a PC
62 . . . . .Drome Racers
64 . . . . .Test Drive
66 . . . . .Frogger: The Great Quest
67 . . . . .Csalások
68 . . . . . .A világ legbefolyásosabb fejlesztői
70 . . . . .Haegemonia végigjátszás
80 . . . . .Killing Spree!
82 .Gondolatébresztő
84 . . . . .Xbox rovat
86 . . . . .Mentőöv

88 . . . . .Hardver mentőöv
90 . . . . .Hardver hírek
93 . . . . .Mobil hírek
96 . . . . .Alaplapi gyorskörkép
100 .Chaintech 7NJL1

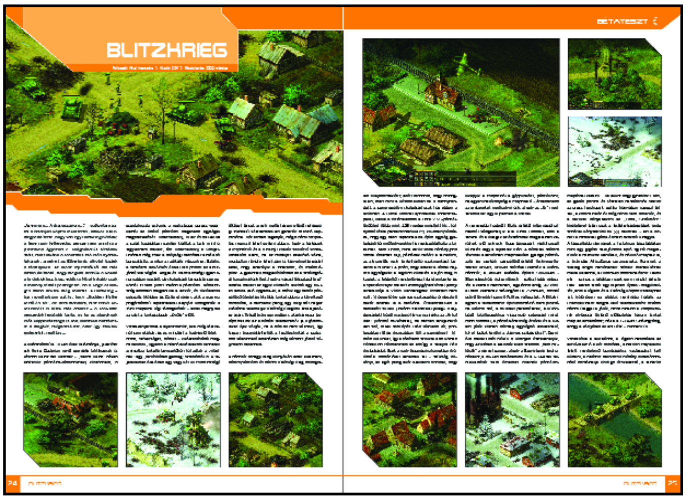
102 . . . . .Lindows 3.0
104 . . . . .Mozi - otthon
108 . . . . .Homok a gépezetben
110 . . .A QNX/Neutrino6 operációs rendszer
112 . . . . .Mesterkurzus
114 . . . . .Szkennerek tesztje
116 . . . . .Hyper-threading a játékokban
118 . . . . .Hardver fórum

120 . . . . .Levelezés
122 . . . . .Külvilág - Programajánló
123 . . . . .Külvilág - DVD
124 . . . . .Külvilág - Én, a kém
125 . . . .Külvilág - A Gyűrűk Ura: Két Torony
126 . . . . .Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . .Külvilág - Zene rovat

128 . . . . .Következő szám tartalmából
130 . . . . .Impresszum

14. oldal S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST

A S.T.A.L.K.E.R.-ben – nehéz ezt kimondani – jóval több ötlet és eredetiség rejtőzik, mint a játékmenetében az ős-fps-t idéző, ám grafikájával mindenkit lehengerlő Doom III-ban.



24. oldal BLITZKRIEG

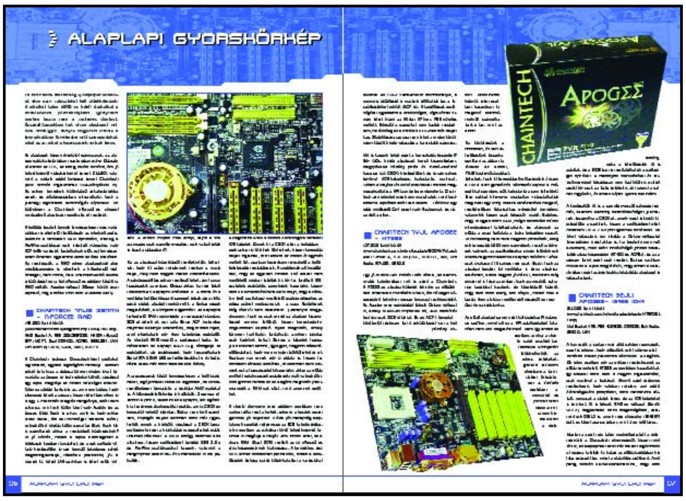
A Blitzkrieg – bár mondhatnám azt is, hogy „Sudden Strike kettő és fél”, de nem mondom, hisz ennél kevesebbért is öltek már embert...

34. oldal BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME

A Battlefield 1942 hemzseg a technikai újításoktól, valamint a jobbnál jobb ötletektől. Így azonnal a játékosok kedvencévé avanzsálta magát.

50. oldal IMPOSSIBLE CREATURES

A Microsoft kiadásában látott napvilágot az Impossible Creatures, melynek finoman szólva sem túl fantáziadús címe már eleve rossz gondolatokat ébresztett bennem a játék tartalmát illetően.



96. oldal ALAPLAPI GYORSKÖRKÉP

Összeállításunkban hat olyan alaplapot vettünk szemügyre, melyek nagyrészt lefedik a leggyakrabban figyelembe vett szempontokat, mind az ár, mind a képességek, extrák terén.

114. oldal SZKENNEREK TESZTJE

Manapság egyre több otthonban kapnak helyet az egyszerűbb szkennerek, melyekkel könnyen és gyorsan tudjuk archiválni dokumentumainkat, fényképeinket.

CD MELLÉKLET

Ismét tobzódtunk, hiszen ismét kicsit több helyünk volt a hónapban. Ezt főleg a rovatok fejlesztésére fordítottuk, no meg nem álltuk meg, hogy egy-két jól sikerült animáció is helyet kapjon a válogatásban. Az összkép szerintünk jól sikerült, győződjetek meg róla ti is.

BLOODRAYNE

A Nocturne készítői egy újabb játékkal álltak elő, ami az első alkotásuk után már joggal nevezhető sikervárományosnak. Egy vámpírlánnyal kell az éjszakai – sötétebbnél sötétebb – helyeken járkálnunk, s eközben likvidálni az oda nem illő személyeket illetve teremtményeket! Merthogy – akár csak a Nocturne-ben – itt is mindenféle szörnyeteggel fogunk találkozni, jó lesz résen lenni!

GROM

Javában dúl a második világháború 1942-ben, amikor Grom kapitány és maroknyi csapata mindenféle egzotikus – ám megérzésem szerint inkább fiktív (mármint ami a nácik valódi tartózkodási helyeit illeti) – helyszínen küzd a német erők ellen. Ezúttal Tibetben kell szerencsét próbálnunk, bebizonyítva, hogy mi is meg tudjuk állítani a 3. Birodalmat! Egy egyszerűsített RPG, valósidejű csatákkal!

SPLINTER CELL

Az idősebbek még biztosan emlékeznek a Roger Moore nevével fémjelzett híres Az Angyal sorozatra, illetve a fiatalabbak a Val Kilmerrel készült feldolgozásra. Nos, talán jobb is, ha az utóbbira utalok, Sam Fisher, az Amerikai Titkosszolgálat kémje megkap mindenféle felszerelést, a legmodernebb technológiát küldetéseihez: észrevétlenül belopódzni valahova, csempészni, kémkedni – bármit elvégez, ami kellőképpen veszélyes!

További demo-k
Gun Metal / Harry Potter 2 / Airstrike 3D / Marble Blast / World Empire V

Rovatok
Autószimulátorok / Counter-Strike / Diablo / Foci / Magyarosítások / NBA Fun / UT / Acition! / Quake / Repülőgépszimulátorok / Retro / Star Wars

Háttérképek
Enclave / Robin Hood: The Legend of Sherwood / Splinter Cell Anarchy Online: The Notum Wars / LotR: Felloship of the Ring / The Legend of Zelda: The Wind Waker / Battlefield 1942

Animációk
Battlefield 1942: Road to Rome / Counter-Strike: Condition Zero / Unreal 2 / KUF: Crusaders / Rome Total War

Shareware játékok
Conquest / Downfall / Funsol Solitare 600 / Picerror / Solitare Maniac / Fatman Adventures / PipeFun

Javítások
Street Legal patch #2 / Haegemonia magyar v1.07 patch / Heroes of Might and Magic 4 MultiPlayer patch / Rainbow Six: Raven Shield demópatch

Trainerek
Lemon Tycoon / The Mystery of the Mummy / War and peace / Return to Castle Wolfenstein egyjátékos mód / Medal of Honor Allied Assault v1.1 / Austerlitz Napoleon's Greatest Victory Napoleons Wagram

Cheatek
Fargate / Operation Tiger Hunt / Hitman 2: Silent Assassin / Battery Check / Pacific Gunner / The Sims: Unleashed / Aquanox 2

INDUSTRY GIANT

Fejlesztő: JoWood **Kiadó:** Interactive Magic **Web:** ig.jowood.de

E havi mellékletünk története egészen 1997-ig nyúlik vissza; a paranoiások persze erre rögtön rávághatják, hogy egy ezeréves, lepukkant stuffal akarjuk kiszúrni a jónép szemét, de ezt kategorikusan elutasítjuk, tessék úgy nézni a dolgot – és valóban ez a helyzet –, hogy egy igazi klasszikussal randevúzhattok. ;-) A JoWood gazdasági „óriása", a Der Industriegigant – az első kiadás még németül „beszélt" –, illetve az ismertebb '98-as, az I-Magic féle angol verzió nagy siker volt, rossznyelvek szerint azért, mert az osztrákok egyszerűen lekoppintották a népszerű Transport Tycoon-t. De valamit tényleg jól csinálhattak (vagy jól fogott az indigó), mert Giant-ből már van Hotel, Traffic, sőt az ipari változatból kijött a kettes sorszámú (kategóriájában az év legjobbja), amihez a napokban várható a kiegészítő lemez.

A feladatkör kicsit ismerős lehet a Capitalism-on vagy a Tycoon családon nevelkedett felhasználóknak, a defaultra kihelyezett nyersanyag-lelőhelyeket – fűrészüzem, arany- és ezüst-bányák, öntöde, stb. – össze kell kötni a gyárainkkal, bár a Tycoonnal ellentétben a teherautó és vonatkaravánok megszervezésének eredménye nem a szállítmányozásért járó profitban, hanem a keletkező végtermék kereskedelmi forgalomba hozatalával jelentkezik. Minden gyárhoz csak egy-egy produktumot linkelhetünk, az adott kereskedői egység is csak a hozzácsatolt egyféle árut árulja, ez – mondhatni – eléggé lesarkított gazdasági modell, de a keresletkínálat függvényét jó észben tartani, és persze fejleszteni a várost néhány kulturális vagy szórakoztató létesítménnyel, hogy a potenciális vevőket odacsábítgassuk.

Eleinte egyszerű: egyetlen komponenst igénylő termékekre koncentráljunk – jó példa erre az ékszerkészítés vagy a fajátékok piaca, néhány „millával" később persze nyugodt szívvel elárasztkhatjuk az autóipart vagy a sportszer-ágat a 36 különféle termék bármelyikével, amely az adott korban éppen elérhető. Az 1960-2060-ig tartó időszak csúcsán, úgy 2030 magasságában megjelennek a videótelefonok – műanyag és elektronika „ötvözet", két olcsó nyersanyag keveréke – a lehető legnagyobb profittal kecsegtetve, de jól megszervezett szállítmányozással és a gazdasági, menedzselős játékok hármas aranyszabályával – „boltot a városközpontba, gyárat a nyersanyaghoz közel, árakat rugalmasan alakítani" – szinte bármelyik termék multimilliomossá tehet.

A háromféle nehézségi szintre épülő karrierlehetőségben kötött feladatok teszik próbára a jövő menedzsereit, ennél talán csak az egyénileg átszabható „szabad kapitalizmus" jobb móka. A gazdasági rutinokat mai szemmel nézve is szép külső takarja, a terep – a '90-es évek végének izometrikus csodája – hasonló a SimCity2000-hez, négy rögzített forgatási irány, egyszerű, gyorsan megtanulható kezelőfelület és olyan alacsony gépigény, ami mellett a mai masinák tényleg fellélegezhetnek...

Tika

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

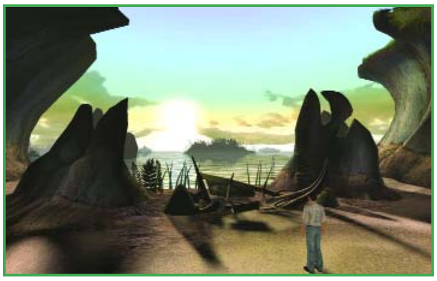
ATRIARCH

Fejlesztő: World Fusion
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.atriarch.com

A hajdanán volt kis érből valóságos özönné lett MMORPG-áradat mellett szinte már fel sem tűnik, hogy egy újabb masszívan multiplayer szerepjáték próbál betörni a főként EverQuesttől hangos online világba. Pedig az Atriarch már meglehetősen régóta készül, hosszú élete során többször is EQ-gyilkosnak titulálták, ámbátor nem éppen a klasszikus fantasy világnézetet vallja sajátjának. A programban, mint ahogy az egy online RPG-től elvárható, választott karakterünkkel kell kalandoznunk, hogy megakadályozzuk a két unalmas történetmesélés közt próféciákra vetemedő ősök jóslatának beteljesedését, amely szerint egy pusztító vihar (valószínűsíthetően a monszunhoz hasonlatos játékbeli Torpor vihar kíméletlenebb változata) végez majd csinos (értsd mindent elsöprő) pusztításokat szerte a világon.

URU: ONLINE AGES BEYOND MYST

Fejlesztő: Cyan Worlds
Kiadó: Ubi Soft
Honlap: uru.ubi.com



Kezdhetik dörzsölni a tenyerüket a kalandjátékosok, hiszen már a zártkörű bétateszt fázisában leledzik a korábban csak Myst Online kódnéven futó projekt. A most már Uru: Online Ages Beyond Myst névre keresztelt program pompázatos 3D-s képi világával, varázslatos történetével, körömszaggató fejtörőivel, rejtvényeivel, élő hangkommunikációs és régimódi szöveges beszélgetés lehetőségével, és mindenekelőtt elragadó hangulatával próbálja majd lenyűgözni a vakbuzgó kalandorokat. Noha a programot lassan már 5 éve foltozgatják-toldozgatják, a fejlesztők megjelenési dátumot még csak úgy hozzávetőlegesen sem közöltek, véleményük szerint még most is felelőtlenség lenne ehhez kapcsolódó, esetlegesen elhamarkodott kijelentéseket tenni (a'la Duke Nukem Forever).

MEDIEVAL: TOTAL WAR - VIKING INVASION

Fejlesztő: Creative Assembly
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2003. május
Honlap: www.totalwar.com/community/medieval/viking.htm

Ahogy az egy pénzsóvár tőkekoncentrátumtól elvárható, az Activision máris egy Medieval: Total War küldetéslemezen ügyködik, amely nevéből eredően (Viking Invasion) értelemszerűen a vikingeknek állít emléket. A gaz fosztogató-hódító népség felett Krisztus után 793-ban vehetjük át az irányítást, főként a brit szigetek és Skandinávia fagyos térségét érintve. Ennek megfelelően új játszható felekkel is gazdagodunk, szám szerint 8-cal (pl. vikingek, szászok, wales-iek, skótok, írek stb.), mi több, az alapjátékot is feldobják 3 minduntalan acsarkodó nemzettel. Ez különösen meg fogja dobogtatni a hazai szíveket, tekintve, hogy az aragóniai és a szicíliai seregek mellett magyar csapatok lépéseit is lehetőségünk nyílik dirigálni! Üröm az örömben, hogy igazán csak a fejlesztők szándékát lehet értékelni e koncepcióban, mivel tán még a féktelen hazaszeretetben tomboló hadtörténészek sem kiáltanák ki a jobbágyot militarista egységnek, mint ahogy azt a hivatalos honlap hangoztatja...

X-MEN WOLVERINE'S REVENGE

Fejlesztő: LiveSay Technologies
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2003. április

2 az 1-ben! – mondhatnánk, hiszen az X-Men 2 filmmel együtt fog érkezni annak játékadaptációja is. Az X-Men Wolverine's Revenge-ben, ahogy a címéből is adódik, Rozsomák (Wolverine) szerepében tetszelgünk, méghozzá miután megfertőzték az X-vírussal. Ettől a pillanattól kezdve már csupán 48 óránk marad, hogy megtaláljuk az ellenanyagot, különben gyors regenerálódó képesség ide vagy oda, meghalunk. A játék maga leginkább talán az Onira hasonlít (remélhetőleg nem olyan idegölő, mint az volt, főleg a vége felé!), pályák és csúnya arcok sokaságán kell túljutnunk, de alkalomadtán Thief-szerűen lopódzós, osonós részek is felváltják az agresszív elemeket. A harcokhoz főként legendás adamantium-csontjainkat, illetve kiereszthető karmainkat fogjuk használni, és ha ez sem elég, alkalomadtán Kolosszus, Küklopsz és a többi mutánstárs segít úrrá lenni a túlerőn. Veszélyes utunkat ráadásul hasznos tanácsokkal egész idő alatt végigkíséri Xavier professzor, akinek a mozifilmben is alakító Patrick Stewart kölcsönzi majd a hangját; a fordulatos történetről pedig a képregényzseni, Larry Hama gondoskodik.

DEUS EX 2

Fejlesztő: ION Storm
Kiadó: Eidos
Honlap: www.deusex2.com

Ha már a nonlinearitást említettük, ideje szólni az idei év ION Storm-büszkeségéről, a Deus Ex 2-ről is, amely az elődhöz méltóan ezernyi cselekményszállal kíván Outcast-rengető szabadságérzetet sugallni. Sajnos a program főatyja, Warren Spector szándékosan nem szivárogtat ki szinte semmilyen információt, mostanában is csak inkább képekkel traktálja a nagyérdeműt (ami inkább a továbbfejlesztett, mondhatni már teljes egészében újjáírt Unreal Warfare engine-t hivatott dicsőíteni). Annyi mindenesetre biztos, hogy 20 évvel a Deus Ex után járunk, és J.C. Denton helyett egy ifjú „rokonát”, Alex Dentont alakítjuk. A világ az eltelt idő során természetesen továbbfejlődött (esetenként vissza, pl. a kutyák bizarr robothátsót kaptak), de, hogy pontosan milyen mértékben, illetve az előd melyik befejezésének megfelelően, továbbra is sűrű homály fedi...

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Fejlesztő: Troika Games
Kiadó: Infogrames
Honlap: Még nincs

Hozsanna Néked, Szent Kalandmester, hiszen a Troika Games a kissé csúnyácska, de tartalmilag tökéletes Arcanum után újfent egy szerepjátékkal kíván kedveskedni nékünk! A Greyhawk: The Temple of Elemental Evil-ben feladatunk nem más, mint egy mentőosztag élén állva megtalálni az elveszett kalandorokat, akik Oerth világába utaztak, hogy a hajdanán ostromolt Hommlet falucskai romjait felfedezzék. Ám számításukba hiba csúszott, démoni erők hatalmába kerültek, s egyetlen reményük Mi vagyunk az elemi gonoszsággal szemben.

Sajnos – a képek alapján legalábbis – a program nem éppen egy látványorgia, de legalább a rendszere a Dungeons&Dragons szabálykönyv 3. kiadásának megfelelően van kialakítva.

WALLACE & GROMIT

Fejlesztő: Frontier Development
Kiadó: Ubi Soft
Honlap: www.bam4fun.com/games/wallace_gromit/index.html

Profitorientált világunkban némiképp meglepő, hogy a Ubi Soft egy olyan platformjátékot akar piacra dobni, amelyben nem kedvenc kezeslábasa, Rayman játssza a főszerepet, bár tény, hogy a Wallace&Gromit gyerekes történetével és bohókás karaktereivel szintén azt a könynyed, játékos miliőt próbálja megragadni. A programban a két, Sebaj Tóbiás gyurmafiguráira emlékeztető főhőst, Wallace-t és Gromitot irányítva kell keresztülhúznunk egy őrült pingvin, Feathers számításait, aki valamely elborult pillanatában elrabolta az állatkert összes állatkölykét, hogy rabszolgasorba taszítva a szülőket azok értékes drágaköveket bányásszanak neki. Hogy karaktereink a jól őrzött területre bejuthassanak, történelmi cselhez folyamodnak: egy hatalmas Trójai Fapingvint barkácsolnak (és persze abban elrejtőznek), ami Feathers egóját olyannyira meghatja, hogy beviteti erődjébe, tekintélyét növelve ezzel. Az éjszaka azonban a sajátos totem alja megnyílik...

Noha a jenki mesterek már most tudják, hogy a programot Amerikában október 26-án adják ki, európai megjelenésére vonatkozóan még egy év végére utaló hervadt szóvirágot sem véltem felfedezni az Internet mezején, ami azért erős kétségeket képes ébreszteni az emberben.

XPAND RALLY

Fejlesztő: Techland
Kiadó: Strategy First

Úgy látszik, a Strategy First végre megkegyelmezett a sokáig kiadó nélkül ténfergő Xpand Rallynek, amely a Techland keze jegyét dicséri (már ami az amerikai piacot illeti – Európában továbbra is kiadótlan a stuff). A program egy fiktív bajnokságot tár a szemünk elé, az Xpand Rally Championshipet, amelyet olyan nagy tudású, ám mégis deviáns egyének hoztak létre, akik bizonyos okok miatt nem vehetnek részt a profi versenyeken. Ennek megfelelően a szabályrendszer is meglehetősen szabados, az autók tuningolását illetően semmilyen megkötés, előírás nincs, versenyről versenyre olyan autókkal száguldhatunk, amilyenekkel csak akarunk. A játék során több mint 20 benzintemető áll rendelkezésünkre a 36 hatalmas útszakasz teljesítéséhez, a realisztikusságot pedig a még meg sem jelent Chrome grafikus motorja biztosítja. Ebből kifolyólag a pálya menti füvek valóban kisebb fűcsomókból és fűszálakból állnak majd össze, mint ahogy az autók fizikájától is hasonló precíz megvalósítás várható.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Fejlesztő: Revolution Software
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.brokensword3.com

Bizony, ha már az idióta Monkey Island sem kerülhette el a sorsát 3D-be burkolását illetően, az igényes kalandjáték mintaképéül szolgáló Broken Sword 3. tagja sem bújhat ki a közakarat (?) terhe alól. Az alkotók így a jól bevált point&click rendszert kivágták, s helyébe third person shooter-szerű csilli-villi engine-t írtak. A történet természetesen továbbra is a pofátlanul vonzó amerikai szőke „herceg”, George Stobbart, és az igencsak bájos francia újságírónő, Nico körül forog.
George épp Kongó felé veszi útját, hogy találkozzon egy professzorral, aki azt állítja, feltalálta a lehetetlenség tárgykörébe eső örökmozgó gépezetet (műveltebbeknek: perpetum mobile), amikor hátrahagyott lakosztályán Nico – vagy legalábbis hozzá hasonlatos hölgyemény – megöl egy ismeretlen embert. A gyilkosság nyomán persze azonnal vérszemet kap a rendőrség, sőt mi több, az első rész fő bonyodalmát okozó templomos lovagrend is feltűnik egy-két kiadósabb jelenet kedvéért...

RED FACTION 2

Fejlesztő: Outrage Games
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2003. június
Honlap: www.redfaction2.com

Mindenki visszatér egyszer a gyökereihez! – mondhatnánk, hiszen anno a Red Faction PC-n (na jó: és Playstation 2-n) debütált, bár forradalmi ötlete és megvalósítása ellenére meglehetősen nagy üzleti veszteséget okozott a cégnek. Ebből kifolyólag a következő részt már csak PS2-re szánták, és sokáig úgy is tűnt, csak e konzolgép dobozfalai szabnak határt Red Faction 2-beli játékunknak. A falak azonban leborultak (vagy stílszerűbben szétrobbantak), mivel a THQ úgy döntött – a bevezető mondathoz ragaszkodva –, hogy a gyökér PC-sek is fizetni fognak annyit, mint konzoltársaik.
A program története szerint 15 éve már, hogy Sopot kancellár tejhatalmú diktátorként uralja a Nemzetközösséget, és tartja különféle megtorló intézkedésekkel, eszközökkel állandó félelemben, szinte szolgasorban a népet. Ám fellázadnak ellene, s mivel nyílt támadást nem lehet intézni, 6 szuperkatonát küldenek Sopot meggyilkolására. Mi ezek egyikének, a robbantási szakértő Alias-nak a szerepében tetszelgünk. Ebből is látszik, hogy az alkotók a folytatást alaposan átgondolták, az amúgy továbbfejlesztett Geo-Mod grafikus motort (amely a falak berobbanthatóságáért felelős) kiegészítették egy csapatorientált játékmenettel, elméletileg biztos sikert garantálva ezzel. Küldetéseink során nem kevesebb, mint 14 fegyver, vezethető járművek egész sora (tank, tengeralattjáró, légpárnás jármű), na és persze a nanotechnológia csodái állnak rendelkezésünkre, amelyek használatától is (!) függ, hogy a játék végén mely befejező képsort tekinthetjük meg (merthogy nonlinearitás is lesz dögivel). A multiplayert sem hanyagolták el a fejlesztők, többek között osztott képernyőjű deathmatchet és könnyedén konfigurálható botokat ígérnek.

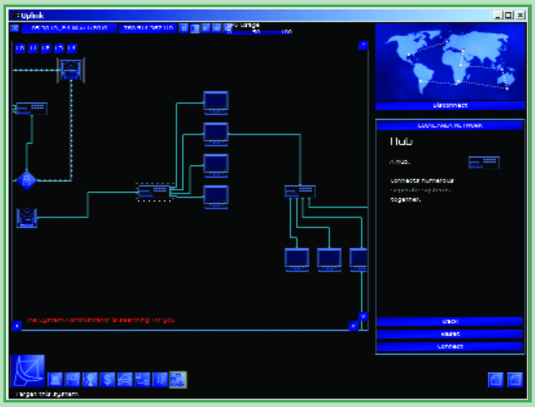
ANOTHER WAR 2

Fejlesztő: Mirage Interactive
Kiadó: Cenega
Honlap: Még nincs

A Cenega sem tétlenkedik, ha kiegészítő lemezről, ne adj' Isten folytatásról van szó, tekintve, hogy alighogy megjelent az Another War, rögvest a következő részen munkálkodik. Az Another War 2-ről sajnos még nem túl sokat lehet tudni, annyi szent, hogy ez is egy 2. világháborús szerepjáték történelemfanatizmusba hajló arcát ölti magára, és a Maya 3 izometrikus nézőpontot magáénak valló engine továbbfejlesztett változatát (talán Maya 4) fogja használni.

UPLINK: HACKER ELITE

Fejlesztő: Developer Introversion Software
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. eleje



Nem is olyan régen meglepően furcsa programmal rukkolt elő a Developer Introversion Software. Uplink névre hallgató játékában egy hacker átlagosnak nem mondható mindennapjaiba pillanthattunk bele. A manapság elvárt poligonbombába burkolt furmányos grafikai megoldások helyett csupán puritán egy kezelőfelület fogadta az egyszeri játékost, mégis olyan mesterien tudta érzékeltetni a lebukás veszélyét, mint tán egyetlen akciódús program sem. A folytatás, a Hacker Elite továbbra is ezt az egyszerű de nagyszerű fonalat követi, számítógépes adatbázisokat nyúlhatunk le, elektronikus bankokat robbanthatunk, és persze elterelő manőverként különféle vírusokat is ereszthetünk a cyberspace-be, nehogy véletlenül is porton ragadjanak a törvény pőre őrei. A program hazai megjelenése még eléggé kétséles, tekintve, hogy fejlesztői még csak jenki kiadót találtak (Strategy First), európai terjesztésére pedig még egyetlen pénzkoncentrátum sem adta a fejét...

CODNAME: XTREEME FORCES

Fejlesztő: Raptor Entertainment
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.raptorentertainment.com

Messze-messze az idő ösvényén egy globális nukleáris összecsapás darabokra szabdalta haladó szellemiségű Földünket – mind földrajzi, mind pénzügyi, mind morális értelemben. A totális káosszal egyenértékű bolygócsökevényen egy katonai tömörülés, a United Colonies Front ébredt fel elsőként a sokkból, s a kétségbeesés szülte anarchista eszmék megfékezését, illetve a mielőbbi béke megkötését szorgalmazta. Ennek érdekében szigorú szabályokat vezetett be, s drákói szigorral büntetett meg minden akár a legkisebb kihágást elkövető egyént. Telt-múlt az idő, a vasfegyelem csak nem engedett, mintha a hirtelen jött hatalom megbabonázta volna a vezető réteget. Az UCF azonban hiába próbálta önző módon a diktatúrát fenntartani e lepusztult sárgolyón, az emberek szabadságba vetett hitét nem tudta kiirtani, s rövidesen számtalan ellenállási mozgalom alakult ki szerte a Földön.

Ezzel a „kissé” borúlátó jövőképpel indít az Xtreeme Forces, amely tulajdonképpen egy klasszikus apokalipszis után játszódó stratégia, különlegessége is csupán abban rejlik, hogy a képernyőt bármikor feloszthatjuk több kisebb részre (mintha minikamerákat helyeznénk el a térkép egyes pontjain), így egyidejűleg többfelé tudunk figyelni, ezzel valamelyest csökkentve a hátbatámadás veszélyét.

ETHERLORDS 2

Fejlesztő: Nival Interactive
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.etherlords.com

Meglehetősen hetyke kis programnak nézünk elébe, ha a Nival Interactive 3D-köntösbe bújtatott stratégiájára tekintünk. Az Etherlords 2 fejlesztői ugyanis nem fukarkodnak a finomságokkal, az 1 új világon, 4 új kampányon, 16 új karakteren és 30 varázslaton túl egy ún. Artifact Editort is átnyújtanak nekünk, amellyel a játékban fellelhető összes bűvigének az értékeit átírhatjuk, illetőleg akár sajátot is kreálhatunk. Továbbá ígérnek nekünk egy könnyed, ám mégis minden részletre kiterjedő pályaszerkesztőt is, amely minden bizonnyal a multiplayer-játszmákra lesz nagy hatással, kiváltképp, mert az új face to face, illetve a team modokkal még tovább variálhatjuk partinkat (amelyet aztán replay-szerűen fel is vehetünk, későbbi lejátszás végett!).
Noha kiadási dátum még se Amerikára, se Európára vonatkozóan nem jelent meg, az itthoni forgalmazásért még bőven lehet aggódni, tekintve, hogy a Strategy First csak Amerikába szállít, az európai hadszíntéren pedig továbbra sem lelt kiadóra a Nival.

GORGE TOUR

Fejlesztő: New Media Generation
Kiadó: Még nincs

Nem csoda, hogy a New Media Gen még nem lelt olyan palimadár jellegű kiadóra, amelyik first person shooterének terjesztésére vetemedne, hiszen az eddigi kiszivárogtatott információk szerint meglehetősen überklón-szagú alkotással van dolgunk. Az FPS-ek sarkalatos pontját, a tökéletesen középszerűnek mondható fegyvergarnitúrát (pisztoly, shotgun, minigun, rakétavető, lángszóró) a bárgyú alaptörténet spékeli meg, miszerint az emberi faj a távoli jövőben a hosszú távú űrutazáson túl megérett a kolonizálásra. Mivel nemhogy ellenséges, de semmilyen idegen létformát nem találtak közel s távol, ettől fellelkesülve a szomszédos naprendszereket (főképpen a Tersa bolygót) kezdték el átformálni saját maguk igényeinek megfelelően. Ám büszkeségüktől hajtva nem számoltak primitív felszereléseik tökéletlenségével, s az ügyesen megbúvó földönkívüliek eshetőségével. Az UFO-k a legváratlanabb pillanatban támadtak, s nekünk, mint a kolónia legtökösebb egyénének, nincs is más feladatunk, mint az idegenek közt utat törve elmenekülni a bolygóról. Na igen, nem egy irodalmi nobeldíj-várományos történet...

HIGH HEAT BASEBALL 2004

Fejlesztő: 3DO Studios
Kiadó: 3DO Europe
Honlap: 2003. március

Habár Magyarországon igen kevesen űzik a baseballt, azért annak számítógépes adaptációja bizonyára minket, káeurópai fociőrülteket sem hagy hidegen. A 3DO Studios legalábbis ezt szeretné hinni, tekintve, hogy márciusra ígéri a High Heat Baseball 2004-et, amely a legújabb csapatösszeállításokkal, stadion- és játékosutánzatokkal várja pompázatos poligonbőrbe bújtatva a kényes, porba csúszni képtelen sportrajongókat. Ütős lesz! (hahah)

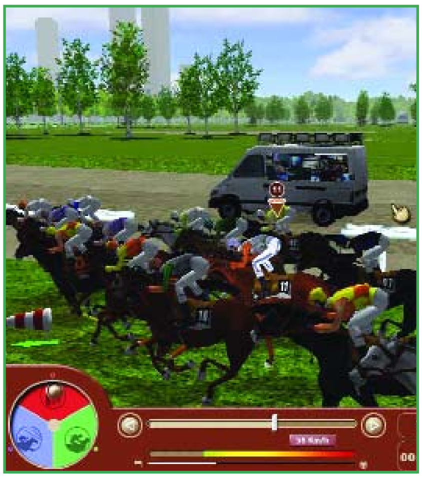
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Fejlesztő: Konami
Kiadó: Konami
Megjelenés: 2003. október

Azt ugyan már régóta tudjuk, hogy a Konami a jó pár évnyi szándékos PC-s bojkottal felhagyni kíván, de a fene se gondolta volna, hogy üzletpolitikai szinten ilyen vakmerő módon bele fog túrni a piacba. A minap ugyanis bejelentette, hogy a műfajából következően (klasszikus arcade bunyó) kifejezetten konzolra szánt programot, a Teenage Mutant Ninja Turtlest PC-re is adaptálja. A játékban természetesen a 4 nagyra nőtt teknőccel, Leonardóval, Donatellóval, Rafaellóval és Michelangelóval verekedhetjük végig a pályákat, de természetesen Shredder és a Foot Clan (bocs, de a magyar nevére a fene emlékszik már) is fel fog tűnni néhány jelentős jelenet erejéig. Megjelenése 2003. októberében várható.

HORSE RACE MANAGER

Fejlesztő: Cyanide Studios
Kiadó: Shrapnel Games
Megjelenés: 2003. március



A megátalkodott fejlesztők annyi mindent szimuláltak már monitorjainkra, miért pont egy lóversenypálya ügyes-bajos dolgait ne öntenének bináris formába? – gondolhatnánk a Horse Race Manager láttán. A programban feladataink közé természetesen a versenyek szervezése, a fogadások lebonyolítása, a személyzet biztosítása, a közönség ellátása tartozik, mi több, akár a lovak tenyésztésének örömapa jellegű feladata is a mi kezeink közt landolhat. Ráadásul kivételes ügyvezetői húzásainkat egy menedzserjátéktól szokatlan módon nem csak a gép, hanem a világ másik végén lévő játékos ellen is bevethetjük, bár arról, hogy a többjátékos üzemmódban mégis milyen mélységben nyúlhatunk bele a konkurencia ügyeibe (csak pénzügyi értelemben, avagy akár az istállója felgyújtását is szorgalmazhatjuk-e), nem szól a fáma.

INDY RACING LEAGUE

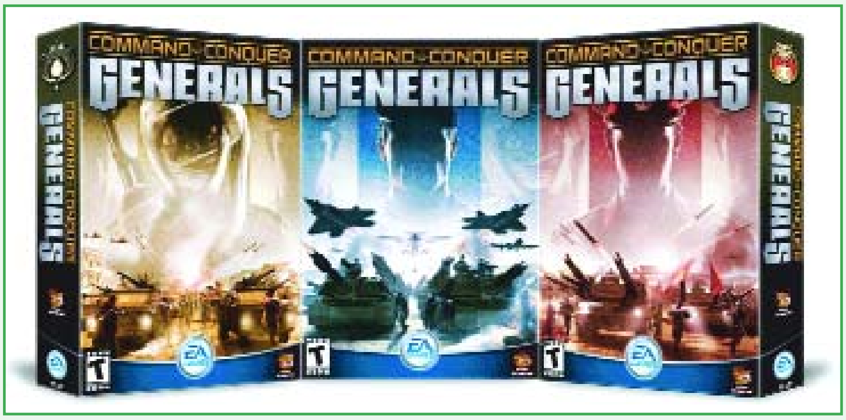
Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2003. tavasz
Honlap: www.codemasters.com

Amióta a Forma-1 nevetségessé vált ama emlékezetes Barrichello-bevárás (Schumi-nyerés) miatt, egyre másra gondolkoznak a fejesek a szabályrendszer átírásán. Pedig már van egy jól bevált rendszer, az Amerikában honos Indycaré. Való igaz, ez teljesen más, de aki a korrekt versenyt szereti, annak ez a telitalálat. Az Indycarban ugyanis minden kocsi 3.5 literes V8-as motorral van felszerelve, a győztes kiléte pedig csakis a pilótán és a csapaton múlik, nem anynyira a technikai és gazdasági háttéren. Mivel az Indy Racing League a hivatalos licencet birtokolja, az összes csapat, pálya (szám szerint 14), illetve autó (27 db) a maga teljes valóságában lesz jelen monitorjainkon (már amennyire lehet ebben a képzavarban).

COMMAND&CONQUER: GENERALS

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: generals.ea.com

Szinte az egész RTS-függő világ lélegzetvisszafojtva várja február 11-ét, tekintve, hogy akkor jelenik meg a Command&Conquer: Generals. Méghozzá nem is akárhogy! Az Electronic Arts 3 fajta dobozt dob a piacra, a játékban fellelhető 3 játszható félnek (USA, Kína, Szabadságharcosok) megfelelően. Továbbá aki előrendeli a programot, egy ún. Officers Club pack-ot is kap, ami azon túl, hogy exkluzív információkkal szolgál a játék fejlesztését illetően, egy egyedi „medált" is tartalmaz, amely multiplayer meccsek alkalmával az „Igen, menő vagyok, mert én ilyet vettem!" jellegű felsőbbrendűséget sugallva tudat alatt alázza a többi játékost. Bővebb információt a hivatalos honlapon találhatsz: http://generals.ea.com/.



UFO: AFTERMATH

Fejlesztő: ALTAR Interactive
Kiadó: Cenega
Honlap: www.ufo-aftermath.com

Már javában készül a legendás UFO/X-COM sorozat 4. tagja! Az UFO: Aftermath névre keresztelt stratégiában a korábbi részekhez hasonlóan az UFO-kkal gyűlik meg a bajunk, ámbátor ott csupán a fenyegetés árnya borult rá a Földre, az Aftermath-ban viszont az idegenek már elérték szerencsétlen bolygónkat. Hatalmas űrhajóikkal DNS-formáló spórákat szórnak az atmoszférába, hogy a Földön fellelhető összes létformát az ő képükre formálva hódítsanak meg minket (vagy legalábbis ártalmatlan húscsökevényekké mutálódjanak széjjel). Elővigyázatos emberek egy csoportja azonban föld alatti bunkerekbe menekült, így elegendő időt nyerve a visszavágásra, illetve annak hogyanára és mikéntjére. Először is úgy döntenek, egy elit osztagot állítanak fel, amelyet természetesen Mi irányítunk.
A kb. 100 küldetés során a csatákat 4 fajta bázis építésével (és persze azok 60-100 fejlesztésével) fordíthatjuk a javunkra, beleértve a katonai támaszpontot, a kutatóállomást (ahol pl. a lelőtt UFO-kat tanulmányozzák potenciális sebesülési pontok után kutatva), az ipari létesítményeket (termelés, raktározás, hátország erősítése), valamint az ún. biomassza alapú bázist (ez tartja vissza az idegenek által kibocsátott gyilkos biomasszát). És ami nagyon becsülendő, a játékidő a legkönnyebb nehézségi fokozaton is legalább 60-80 óra, ami a mostanában dívó egyestés programokhoz képest szinte örökkévalóság.

DRIVER 3

Fejlesztő: Reflection
Kiadó: Infogrames

Bizony hiába jelent meg Playstation 2-re a Driver 2, monitorjainkon csak nem akart feltűnni a drága. Ám most úgy néz ki, a 3. rész PC-re is készül, s méltó utódja lesz majd a kb. 1998 óta magányosan árválkodó Drivernek. A programról annyit lehet tudni, hogy a Stuntman grafikus motorjának továbbfejlesztett változatát hordozza magában, valamint hogy a 2. részhez hasonlatosan a kocsiból ki lehet majd szállni (vagy a motorcsónakból – vajon honnan vették ezt?), mi több, akár az épületekbe is betekinthetünk. A GTA3 óta mindez persze alap, mint ahogy az is, hogy a fejlesztők több várost modellezzenek le (itt lesz majd Florida, Miami, Isztambul és Nice – ez utóbbi Franciaország neves városa).

SAVAGE

Fejlesztő: S2 Games
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. március
Honlap: www.s2games.com

Minden bizonnyal nagyot fog ütni FPS-, illetve RTS-fronton a Savage, hiszen már-már hihetetlen látványtechnikai megoldásai mellett tartalmilag is magvas darab. Az alapsztori szerint az idő valamely meg nem jósolható szegletében az emberi faj önpusztító életvitelének következtében olyannyira elkorcsosodik, hogy kénytelen visszatérni a vadászó és gyűjtögető életmódhoz. Ám eme elpazarolt időt az állatok, akárcsak egykor az ember, felhasználták a – főleg szellemi – fejlődésre, s hosszú évmilliók során tapasztalt szolgasorsukért most végre bosszútól fűtve támadást intéztek egykori elnyomóik ellen.

Számbeli fölényükkel sok törzs nem tudott megbirkózni, amelyik igen, az is csak hatalmas veszteségek árán. Ám idővel, köszönhetően Jaraziah Grimmnek, újra felfedezték és megtanulták a – primitív szintű – technikát alkalmazni, s modernebbnél modernebb fegyverekkel csaphattak az állatok mancsára. Jereziah húga, Ophelia ekkortájt jött rá különleges képességeire, nevezetesen hogy beszélni tud az állatokkal, és mágikus erőket képes mozgósítani egy szempillantás alatt. Újdonsült barátainak mindezt persze továbbadta – nem is tehetett másként, ha meg akarta védeni őket. Így tehát nemcsak a tudomány és a technika vív egymással harcot a Savage-ben, hanem egy minden valószínűség szerint véres kimenetelű testvérharc is a szemünk elé fog tárulni…

THE POLARIS PROJECT

Fejlesztő: Calisto Interactive
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.callistointeractive.co.uk

Meglepően igényes projekttel hozakodott a minap elő a Calisto Interactive. A first person shooterbe oltott kalandjátékban 3695-ben találjuk magunkat, az Epsilon Zero űrállomás biztonsági főnökeként. Mondanom sem kell, ekkorra már szinte az egész Tejutat kolonizálta az emberiség, ám további terjeszkedésre van szükség, s ezzel nem mindenki ért egyet, mi több, számos fanatikus a Phoenix Front névbe tömörülve kisebb terroristaakcióval igyekezett visszatartani e lépést. A felfedezésért felelős UREI (United Research and Exploration Initiative) ezt persze nem hagyta annyiban, hatalmas csillaghajók bosszúhadjárata mellett a Polaris projekt beindítását rendelte el. A baj csak az, hogy ez egy toxikus vírust takar, és még mi magunk sem vagyunk teljesen biztosak abban, valóban kell-e ez nekünk…

S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

Fejlesztő: GSC Game World **Kiadó:** Még versengnek **Megjelenés:** 2003 vége

„A világot hamarosan szétvető apokalipszis előszele. Az ember önveszélyességére figyelmeztető hihetetlenül hangsúlyos jel, s mégis... 1986-ban, mikor az atomerőmű először felrobbant, sokáig másról sem lehetett hallani, ennek ellenére pár év elég volt, hogy a régi mederbe terelődjenek vissza a dolgok. A tönkrement blokkot betonba fojtották, a városlakókat evakuálták, a környező településeket elnéptelenítette a rák, a munka pedig folyt tovább az épen maradt szektorban. Az emberiség nem tanul.

A 2006-os robbanás már sokkal súlyosabb következményekkel járt. A sugárzás talán több százszoros erősségű és gyorsaságú mutációkat eredményezett, és nem csak a magzatokon – minden élőn, amerre csak a radioaktív felhőt szétszórta az időjárás, de a leglátványosabban persze itt, a gyújtópont 30km-es körzetében. Ó, hát kell ez nekem?! Igen, persze, hogy kell, másképp idáig sem jöttem volna el. Kihasználom a katasztrófát... meggazdagszom belőle – vagy az áldozatává válok... de most már nem lépek viszsza.” **Mihail a földre köpött, majd összeszűkítette szemét, hogy végig tudja pásztázni az alkony kísérteties, alvadt vérre emlékeztető vörösénél minden másnál kockázatosabb, ám felettébb jól fizető munkájának helyszínét. Meggyötört tetemként terült el előtte a Zóna, mely a poklot megjártak szerint önálló tudatként szisztematikusan változik, s kétségtelenül terjeszkedik. A földből meredező roncsok, a megsárgult levelű csenevész bokrok, fák, a rozzant gyárépület, melyből rosszindulatú, hideg köd gomolygott elő, s a távolban az éles, torz tekintetként türkizszínben foszforeszkáló tó megborzongatták, elbizonytalanították. Ebben a pillanatban egyáltalán nem tartotta elképzelhetetlennek a legvadabb rémtörténeteket sem, melyek a második szerencsétlenség óta eltelt négy évben születtek. De ő már döntött. Most, hogy felvételt nyert az egyik stalker csoportba, már amúgy sem volt visszaút. Törvényen kívüliként nem is volt sok vesztenivalója. Még egy utolsót szívott a saját maga sodorta cigarettájából – s egyúttal a fokozott radioaktivitású levegőből –, majd felhelyezte a légzőmaszkot, s elindult lefelé a rozsdás betonvasakkal és egy félig szétmállott Moszkviccsal szegélyezett úton a kijelölt találkozóhely felé. Be, a Zónába.**

Remélem, sikerült megfelelő prológust alkotnom annak a játéknak az előzeteséhez, melynek nevét az online sajtó hónapok óta szajkózza – mint a Doom III egyetlen igazi vetélytársáét. Mindezt annak ellenére, hogy a fejlesztő ukrán csapat, a GSC Game World – bár roppant sikeres stratégiája, a Cossacks révén már tett szert némi elismertségre – shooterek közt mindössze az elég vérszegény Codename: Outbreak-et (eredetileg Venom) mutatta fel. Bár ez eleinte kissé bizalmatlanná tett, amint elkezdtem lapozgatni az elérhető anyagok közt, rögvest hajlandóságot mutattam rá, hogy az előbb említett programot szárnypróbálgatásként, az igazi durranás előtti tapasztalatszerzésként fogjam fel.

A S.T.A.L.K.E.R.-ben ugyanis – nehéz ezt kimondani – jóval több ötlet és eredetiség rejtőzik, mint a játékmenetében az ős-fps-t idéző, ám grafikájával mindenkit lehengerlő Doom III-ban. Persze az előzetes infókat illik fenntartással kezelni, ám én majd' az összes fellelhető – dokumentum és média – anyag átböngészése után (no meg nagy keleti projektek stabilan magas színvonalát tapasztalva) úgy gondolom, nincs okunk csalódástól tartani. Az Oblivion Lost csak nagy durranás, vagy a játéktörténelem egyik legnagyobb átverése lehet.

Valószínűleg ma már kevés ember asszociálna a játék neve után az azonos című, öreg, ám remek Andrej Tarkovszkij sc-fi-re, ám a fejlesztőket bevallottan ez a mű, valamint Az *Útszéli Piknik* című Sztrugackij-könyv késztette a program fejlesztésének elkezdésére. Az itt talált ötleteket azonban a tudományos fantasztikumtól némiképp elrugaszkodva, jobbára valóság talaján kívánták megvalósítani, saját mondanivalóval kiegészítve, mely az emberiség ijesztő mivoltát próbálja ábrázolni – ezért esett a választás Csernobilra. További ihletforrásként szolgáltak a System Shock, Half-Life és Deus Ex című halhatatlan játéktörténelmi alapművek is. A srácok tehát tudták, honnan érdemes az építőanyagot szállítani, ám amit építenek belőle, az már teljesen egyedi alkotásnak ígérkezik. A kivitelezés alaposságára a legjobb példa, hogy a GSC magja merész módon kétszer is kiutazott Csernobilba, hogy első kézből adhassák át a hátborzongató élményt. Hadd idézzem Szergej Grigorovics játéktervező szavait, hisz az érzést, amelyet a játékba kíván csempészni, ő (meg talán Tvrtko ;)) tudja legjobban megfogalmazni. *„Egy nap ott, Csernobil körzetében eltölt a borzongató üresség érzésével, megérted, hogy milyen rettenetes szerencsétlenségeket képes okozni az emberiség. Képzelj el egy teljesen üres várost, amely valaha 50000 embernek nyújtott lakhelyet, 16 emeletes betonépületek sorát, melyeket teljesen benőtt a gaz! Képzeld el, hogy fák nőnek a stadionokban, hogy kilométernyi sorokban állnak a rozsdamarta kocsik, hogy a radioaktívan szennyezett falvak romjai borítják a környéket… Rémítő képpel szembesültünk. Ha egyszer ellátogatsz Csernobil zónájába, hosszú időre nem leszel képes kitörölni a fejedből az emlékét.”*

Nos, az Oblivion Lost is ebbe a nehezen feledhető hegbe invitál, mégpedig a második, 2006-os katasztrófa képzeletbeli lejátszódása után. Csernobil városa mellett az egész fokozottan szennyezett és elzárt 20 km^2-es területet – a Zónát – végigjárhatjuk, Pripjat betondzsungelétől és az említett falvaktól az elhagyatott ipartelepeken és a Vörös Erdőn át egész az egész ember alkotta pokol közepén fekvő atomerőműig. A fejlesztők kockázatos kirándulásainak eredményeképp a legtöbb helyszín (kb. 60%) pontosan ugyanúgy és ugyanott fog állni a játékban is, ahol áll most a valóságban, sőt mi több, még a rajtuk feszülő textúrák is az eredetiekről készült fényképek. Ennek az ismeretnek a birtokában úgy érzem, sokan fogunk egy kis borzongással tekinteni az elénk táruló pályákra (a 20 km^2 ugyanis 15 jókora töltési terület közt oszlik meg). A helyszínek természetesen nem egyeznek meg teljesen a jelenlegi állapottal, hisz a második robbanás jóval súlyosabb következményekkel járt még az elsőnél is. A sugárzás hatására a körzetben tartózkodó állatok eltorzultak, mutálódtak, ám agyuk csökevényesedés helyett továbbfejlődött – intelligens ragadozókká váltak. Emellett a Zóna szinte egységes élő szervezetként folyamatosan változik, s fertőz meg újabb és újabb darabokat a környékéből. A változás előtt álló területeket nevezik abnormális zónáknak – nehéz őket felismerni, csak különleges mérőműszerekkel, vagy apró jelekből állapítható meg a közelgő katasztrófa. Ha ezeket észreveszszük, talán még van értelme menekülni. Ami biztos, hogy az előjeleket egy semmihez sem fogható kitörés követi – a stalkerek kiolvadásnak hívják – mely során a tárgyak véletlenszerűen természetellenes képességeket vehetnek fel, ezáltal értékes leletté válva, melyek tanulmányozása talán közelebb visz a jelenség megértéséhez.

A hadsereg természetesen körülzárta a területet, kutatók csoportjait vonzva maga után, ám a jelenséggel szemben tehetetlenek. Bár katonai felfedezőket és különleges egységeket is bevetnek, mintha mégsem igyekeznének eléggé… A tudósok, hogy közelebb kerüljenek a megoldáshoz, a terepre bemerészkedő stalkereket (kvázi lesvadász és orvhalász, de ha megbocsátotok, nem használom ezeket) bízzák meg a leletek kihozásával. Ők többnyire csoportokba, klánokba tömörülve próbálják túlélni a Zóna számtalan veszélyét, így – még ebben a helyzetben is bizonyítva az emberi alaptermészet reménytelenségét – sokszor a másik klánt is hajlandóak legyilkolni egy-egy értékesebb tárgyért. Mi is egy vagyunk a Zóna húsz négyzetkilométerén boldogulni próbáló 100-200 stalker közül, egy a klánunk 10-20 tagja közül, s nekünk sem különbek a céljaink. Addig, amíg meg nem sejtjük a háttérben lappangó titkok nyitját. De ha megsejtettük, akkor sem kötelező azt boncolgatni, az Oblivion Lost fejlesztői szakítva az fps-ekben dívó hagyomá-

FEGYVERZET

Íme a S.T.A.L.K.E.R. fegyverarzenálja, mely – a 2006 utáni állapotokat hivatva szimbolizálni – tartalmaz ugyan fiktív elemeket, ám sok közte a jelenleg fejlesztés alatt álló típus is. A legtöbb stukker különböző tartozékokkal – mint a hangtompító, lézerirányzék vagy gránátvető – opcionálisan kiegészíthető lesz majd. A kések és egyéb közelharci fegyverek illusztrálásától eltekintünk.

PM Makarov pisztoly

Megbízhatósága, de főleg olcsó ára miatt a frissen a Zónába csöppent stalkerek általános kelléke.

FN HP-SA HI-Power

Nagy kaliberű, erősebb fegyver, főként a komolyabb mordályok kiegészítésére, haladó vadászoknak.

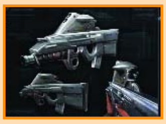
Fort 12 pisztoly

A hadsereg alapfegyvere. Inkább pontossága, mintsem megbízhatósága miatt használják – vagyis inkább amerikai, mint orosz stílusban készült.

AK rohampuska

A Kalasnyikov sosem hal ki, mindig lesznek újabb generációi, s keleten mindig ez marad a legelterjedtebb gépfegyver.

Hernstal FN2000



Jelenleg már létezik prototípusa. Különleges, sok extrával felszerelt, ám drága gépfegyver. A játékban a hadsereg stalkerei és a különleges erők használják.

LR-300ML géppuska

Az M4A1 helyi megfelelője. Pontos, ám kegyetlenül érzékeny fegyver, hogy ne süljön be, rendszeres (majdhogynem tárcserénkénti) karbantartást igényel.

XM-134 nehézgéppuska

A klasszikus, hat forgó csőből szóró fajta, mellyel általában helikopterről irtják a férgesét. Igen nehéz beszerezni a játékban, ám tűzereje vitathatatlanul mindent felülmúl.

RG-6 forgótáras gránátvető

Igazi tömegpusztító, általában a hadsereg használja a túl közel merészkedő mutánsok megsemmisítésére.

SVU (USSR/Russia) mesterlövész

A Dragunov SVD bull-pup stílusú reinkarnációja, ami magyarul annyit tesz: távolról is halálpontos, gyors automata mesterlövészeknek.

nyokkal a játékmenetet a jobb rpg-k névjegyének számító nonlinearitás jegyében tervezték. Akkor és arra barangolunk a Zónában, amikor és amerre csak szükségesnek látjuk.

A puszta kódorgás persze egy idő után unalmassá válna, így céljainkat különböző küldetések határozhatják majd meg. Ezek teljesítését legtöbbször a fejlett intelligenciával rendelkező mutánsok vagy a zónában rekedt, eltorzult emberek (pl. a föld alatt élő vak törpék) akadályozhatják. Sőt, miután túl közel kerültünk a tűzhöz, a még fejlettebb agyú katonáknak is lesz némi beleszólása tevékenységünkbe. A tervek alapján a látó, halló és érző AI-nak is új dimenziókat kell feltárnia. Például ha az ellen felderítője meglátta csapatunkat, rádión értesíti a főhadiszállást és a legközelebbi osztagot, majd immár társaival együtt, még rejtőzve megpróbál bekeríteni minket, s a lehető legalkalmasabb pozícióban támad. Mindezt mindig a helyzetnek legmegfelelőbben, scriptek nélkül! Az ígéretek szerint persze társaink sem lesznek ész híján, már ha társakkal kívánunk egyáltalán kooperálni. Akkor válunk meg tőlük, amikor akarunk, ám a felszedéshez már hosszas győzködés, megfelelő előmenetel és kedvező feltételek kiszabása is szükséges. Hogy hol tudunk bebandázni, azt az a rendszer dönti el, amelyet a GSC az NPC-k, kreatúrák elhelyezéséhez fejleszt. A manuális lerakosgatás helyett ugyanis ez végzi el a pályák élettel való megtöltésének feladatát, figyelembe véve az életfeltételeket, a flóra és a fauna barátságosságát, valamint a lelet lelőhelyek sűrűségét az adott területen. Ha megjelennek a kiolvadás előjelei, minden élőlény, aki ezt észleli, búvóhelyet próbál magának keresni, majd a stalkerek magától értetődően az újonnan keletkezett pénzforrás környékén koncentrálódnak. Már eddig is forradalmi, ám mindez még nem elég!
A tőlünk függetlenül mozgó leletvadászokat és az esetleges egyéb lakosokat egyénekre levezethető komplex életszimulációs rendszer vezérli, önálló szokásokkal, saját küldetésekkel, egyedi útvonalakkal felruházva őket. Ez persze olyan „hisszük, ha látjuk” dolog, ám azt, hogy valóban intelligensen reagálnak-e kitudódott tetteinkre (ha lemészároljuk csapattársainkat, intés helyett sortűzzel fogadnak), s hogy tényleg kiterjedt kommunikációt tudunk-e velük folytatni, már könnyebb ellenőrizni. Beszélgetéskor elvileg nem szakad meg a játék, ha úgy hozza a helyzet, akár még az ellent guggolásban cserkészve, folyamatos mozgásban is megkonzultálhatjuk a teendőket. Gesztusainkra azonban figyelnünk kell, hisz ha például egy értékes lelet sorsának megvitatása közben kapjuk elő a géppuskánkat, az semmiképp sem szavatol hosszú távú barátságot.

Igen, az információcserén túl tárgyainkkal is csencselhetünk bármely arra kapható személlyel, akivel összefutunk. Leleteinket, rubelünket vagy feleslegesnek ítélt cuccainkat fegyverre, felszerelésre, vagy akár járművekre válthatjuk!
A választék pedig roppant bőséges. Három pisztoly, két rohamkarabély (a halhatatlan Kalasnyikov egy újabb inkarnációja, valamint a belga fejlesztésű FN2000 csodafegyver), két géppuska (köztük egy hatcsöves, amolyan helikopterről leműtött fajta), egy forgótáras gránátvető, valamint a Dragunov bull-pup au-tomata változata az, amiről eddig tudomásunk lehet. Majd minden mordályt lehetőségünk nyílik különböző tartozékok – mint a hangtompító, lézerirányzék vagy gránátvető (akár ma az M4A1 M300-asa) – vásárlásával kiegészíteni, s egészen különleges, a nukleáris rendellenességekre épülő stukkerekre is számíthatunk.

Az utolsó kitételre boxok keretein belül kerítünk sort a képek miatt, a felszereléseket pedig a következők alkothatják: védőöltözetek, éjjellátók, egészségstabilizáló injektor speciális csomagokkal valamint az ún. anomáliadetektor, mellyel beazonosíthatjuk a környezetünkben lévő rendellenes tárgyakat.

Gondolom, sokatok fejében megfordult, hogy ez már jóval több, mint amit a ma fps-ként kategorizált játékoktól kapni szoktunk. Valóban, a S.T.A.L.-K.E.R. félúton lebeg a standard first person shooterek és a Deus Ex fémjelezte roleplaying shooterek (oh) közt, ám mégis különbözik azoktól. (Ahogy az egyik fejlesztő roppant komplexen megfogalmazta: szabad stílusú ipari sci-fi pszicho-horror, akció-szerepjáték műfajban.) Az effajta kötetlen szabadság, a lehetőségek ily széles, mégis egy szerepjá-

AMIVEL A ZÓNÁT RÓJUK

Bár a Red Faction óta szinte standardnek számít a közlekedési eszközök szerepeltetése shooterekben, azonban a S.T.A.L.K.E.R. elég rendhagyó kínálattal rendelkezik ahhoz, hogy bővebben foglalkozzunk vele. A járművek többsége háromféleképpen is beszerezhető: található, vehető és... kölcsönvehető. A legszebb bennük, hogy öt éve még a mi orrunk alá is ezek püfögték a benzingőzt - vagy épp mi pufogtuk velük más orra alá.

Moskvich

Daaa! Ez kell nekem. Anno ilyennel ütötték el a kutyámat – kétszer –, de most rajtam a sor. Csak azt sajnálom, hogy miatta a zsigát nélkülöznünk kell.

Lada Niva 4x4

Azért a Zsiguli utódcégének terepjáró remeke itt figyel, s ez megnyugtat. Remek terepjáró, csak egy kocsit láttam, ami jobban venné nála az akadályokat...

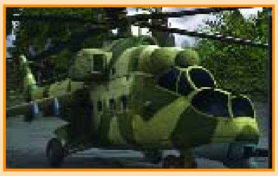
KAMAZ

A régi idők három ablaktörlős monstrumába is élvezet lesz beülni. Egyszer láttam egy ilyet – halál komolyan –, ahogy a környékünk egyik éles, lejtőn fekvő kanyarjából kicsúszva meglátogatta az útban fekvő ház nappaliját. Van benne erő – életem egyik legimpresszívebb élménye volt.

APC BTR-70

A hadsereg csapatszállítója, melyet nem igen használ – hasonlóan a többi modernebb felszereléséhez – mert a Zónából kihozva kötelezően meg kell semmisíteni. Na, ilyenekkel nem sűrűn találkoztam – érdektelen. ;)

Mi-24 helikopter



A hadsereg saját stalkereinek szállítására, a különleges egységek bevetésére, mentőakciók kivitelezésére, valamint rutinszerű mutánsirtásra használja. Ha vezethetjük is, nem csak lövöldözhetünk belőle, akkor nagyon boldog leszek.

És végül egy elejtett mondat...

...mely arra utal, hogy valószínűleg a palettát gazdagítja majd minden idők legstrapabíróbb kisteherautója, amely elmegy ott is, ahol Jeep és Land Rover csődöt mond, amelynek nem akadály se kisebb vízesésekkel szaggatott folyó, se sziklás hegyoldal: az **UAZ**. Te jó ég, milyen iszonyat durva terepeken vitt már ez keresztül. Ha ebbe belegondolok, már tényleg tűkön ülve várom a programot...

téknál sokkal könnyebben átlátható tárháza kevés játék sajátja. S ha ehhez még hozzávesszük, hogy multiplayerben is hasonló játékélményben lehet részünk, csak épp igazi emberek népesítik be a zónát – mindez a standard DM, CTF és pár egyéb új játékmód mellett! – mindössze egy kérdés maradt, mely derékba törheti a program karrierjét.

Ez pedig az audiovizuális megjelenítés minősége. Persze ez is csak akkor lehet kérdés számodra, ha a sorokat bújva még nem pillantottál oldalra. Nem a páratlan játékmenet az, ami felcsigázta a szaksajtót, de nem is a fegyverek és járművek sokszínűsége, hanem a látvány, mely nemhogy megközelíti a Doom III szintjét, hanem – igaz teljesen más érzetet keltve – hatalmas nyílt területeivel, részletgazdagságával talán felül is múlja azt. Nem olyan átütő, sokkoló, mint amilyenek az ID első képei voltak készülő projektjéből, s a mai állás szerint nagyjából fél évvel később is fog megjelenni, ám az in-game movie, valamint a shotok, melyek a pre-alfa verzió alapján készültek, megcáfolhatatlanul tanúsítják az X-Ray engine versenyképességét, sőt, sanszát a hatalomátvételre! Legfeljebb 300000 poligon (átlag 100000) megjelenítése 60fps-sel (a Doom III alatt a folyamatos zárt terek miatt még feleennyivel sem fogunk találkozni – igaz, már az is rengeteg :O), akár 10 ezret fecsérelve egyetlen karakterre egy átlagos vason bizony nem kis dolog. (Az átlagos vas a fejlesztők szerint 1GHz-es procit jelent 256 MB RAM-mal és GF3-mal, de szerintem ennek a duplájával – és egy Radeon 9500-zal biztosan számolhatunk; majd' egy év múlva ez is szerény optimális gépigénynek fog tűnni.) Akik jobban bíznak a technikai adatokban, mint a saját szemükben, azokat megnyugtatom: a napszakok folyamatos váltakozása a részletgazdagon tömörített, multitextúrázott, bump mappingelt tájra és tárgyakra teljesen realisztikus fény-árnyék hatásokat fog vetni. A fizikáról már nehezebb így látatlanban beszélni. Annyit tudunk, hogy az ODE engine-en alapul, s a szimuláció elvileg felülmúlja a ma kereskedelmi forgalomban lévő menőbb motorokat, mint amilyen a MathEngine Karmája, vagy a Deus Ex 2-ben felhasznált Havoc. Szerintem többségünk azzal is bőségesen megelégedne, ha rendszer elérné ezek igen magas szintjét. A hangokról az előbbiek után már semmi különlegeset nem lehet mondani. Természetesen teljes térhatás a környezeteknek megfelelő torzulásokkal – én már azon sem csodálkoznék, ha Csernobilban vették volna őket fel.

A zenéről ellenben nem tudni semmit – a 40 megás videóban ugyan már hallhattunk egy egész hangulatos kezdeményt, ám játékaláfestésnek még nem menne el. Ha a többi elemet az ígért minőségben kapjuk meg, talán még akkor sem fog eszünkbe jutni, hogy sóvárogjunk érte, ha teljesen elmarad. A GSC Game World hatalmas fába vágta a fejszéjét, ha sikerül kidöntenie, alighanem a legnagyobb fogás lesz az évben. Kívánom, hogy sikerüljön!

Mihail különös feszültséget érzett idegeiben. Bár a mérőműszerek nem jeleztek veszélyt, társait is hasonlóan feszélyezte a tudatalattijukban lappangó fenyegetettség-érzet. Enyhe remegés futott végig az öreg cementüzem repedezett betonpadlóján. Egy 20 éve a helyén árválkodó gyufaskatulya lebillent az egyik hordó pereméről, megadva magát a gravitációnak – de milyen gravitációnak? Az utolsó 40 cm-en irányt változtatva vagy 1 méterrel odébb ért földet. A talajon horpadások jelentek meg, a résekből barna gáz kezdett szivárogni. Mihail szeme tágra meredt a rémülettől. Koncentrált gravitáció. Rohadt orosz mérőműszerek! Rohanni kezdett, ahogy társai is, ki innen, mindegy, hogy hova, csak minél messzebbre. Érezte, s hamarosan be is bizonyosodott, hogy elkésett. A talajon a rengések egyre erősebbé váltak, az égen pedig... fekete színben forrtak, sőt lángoltak a felhők, éles fehér villámnyelveikkel tépázva a széthasadni vágyó földet.

A látvány minden másnál borzasztóbbnak és kísértetiesebbnek, ám egyúttal különlegesebbnek is tűnt Mihail szemében. Megállt, úgysem volt már hová futnia. Metsző, fehér fény hasította ketté a feketén fortyogó fellegeket, s világította meg az egyre sűrűbben terjengő ködöt – hát ezért hívják kiolvadásnak. A világon ekkor csak ez a két szín létezett. A stalkert egy erősebb remegés a hátára döntötte, ám mintha észre sem vette volna. A minden tűréshatárt átlépően vakítóvá váló fényben mintha távolról emberre emlékeztető torz lények lejtették volna táncukat. *„Hát láttam Csernobil igazi arcát"* – futott végig az utolsó gondolat Mihail agyán, mielőtt pupilláját kiolvasztotta a fény, s testét szétmarta a földet beterítő gáz.

Lord Lucas Z

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

TOCA RACE DRIVER

Fejlesztő: Juice Studios **Kiadó:** Codemaster **Megjelenés:** 2003 március

Egyre töményebb benzingőz árasztja el a lelátókat, ahogy a dübörgő V8-as veszedelmek a rajtrácsra gurulnak. Néhány perc múlva az öszszes pilóta elfoglalja startpozícióját, majd mereven a rajtlámpákra szegezik tekintetüket. A külvilág néhány másodpercre teljesen megszűnik számukra. Piros – felpörögnek a motorok. Piros – a fordulatszám közel a piros tartományba kúszik! Zöld – a közönség őrjöngését a V8-asok erőteljes hangorkánja nyomja el. Pár másodperc múlva csak a lassan felszálló gumifüst emlékeztet a több száz lóerős versenygépek katapultálására…

A túrakocsi-hangulatot már a TOCA első része is megteremtette, így méltán sorolták az akkori legmeghatározóbb autószimulátorok közé. Nem sok autófanatikus volt, aki ne próbálta volna ki a Honda Accorddal, Renault Lagunával, Ford Mondeóval vagy a Volvóval az Audi A4 uralmat megtörni, és felejthetetlen test-test elleni csatákat vívni a nevetséges, de hihetetlenül értékes néhány pontért.

Idővel azonban egyre több hasonló stílusú játék jelent meg a piacon, melyek közül talán a Viper Racing, Sports Car GT és a Swedish Touring Car Championship volt a legemlékezetesebb alkotás. Ahogy az szépen meg vagyon írva, a TOCA második része is befutott, de olyan átütő sikert nem hozott, mint elődje. Ez talán annak köszönhető, hogy – némi túlzással – mindössze az első rész feltuningolt változatát tolták a nagyközönség orra alá.

A 2003-as év új fejezet lesz a TOCA számára, hisz a harmadik rész már nem az alapmű megerőszakolása, hanem egy teljesen átdolgozott, szinte az utolsó programsorig átírt játékot takar. Ezt a gyökeres változást már a cím is hűen tükrözi. Bár a jól csengő TOCA név megmaradt, a sorban következő hármas számot a Racing Driver alcím váltotta fel. Ez utóbbi hivatott jelezni, hogy a program nem kifejezetten a „csapjunk a lovak közé ezerrel" típusú autószimulátorok közé sorolható, hisz ennél valamivel több mondanivaló keveredett a benzinbe!

Ryan McKane bőrébe bújva kell bizonyítanunk versenyzői képességünket, akinek édesapja versenyzés közben, az aszfalton, szörnyű balesetben, lángok közt lelte halálát. A tragédia mélyen megrázta főhősünket, aki már egészen kis kora óta, versenyről versenyre követte szeretett apját. Nem csoda, hogy ezek után úgy döntött, apjának a versenypályán bizonyít! Ryan tizennyolc éves kora óta került igazán testközelbe a versenyzéssel. Eleinte csupán tesztpilótaként próbált megfelelni, majd később szerényebb költségvetésű, független csapatok színeiben indult. Legtöbbször az utolsó rajtkockáról tudott csak nekivágni a futamoknak, így nem csoda, hogy idővel a csapatok érdeklődése egyre csökkent iránta. Nem volt más választása, átigazolt a szériaautó-bajnokságba, ahol tiszta lappal és biztos alappal állhatott rajthoz. Már csak rajtunk múlik, hogy a 27 éves Ryan McKane mire viszi a pályán…

A játékban több emberrel is megismerkedhetünk, de az alapfigurák közül Donnie McKane, Melanie Sanchez és Bobby Scott nevét érdemes megjegyezni. Donnie lenne a tehetséges bátyus, aki Ryant babusgatta, és szintén rendkívül szoros kapcsolatban volt apjával, akinek később nyomdokaiba lépett. Célja, hogy végre elnyerje a világbajnoki címet, amire bizony minden esélye megvan. Melanie egy fiatal, 21 éves bombázó, aki vélhetőleg nem csak az autószerszámokhoz ért… Apjának

köszönhetően ő is második otthonaként tekint a versenypályára, hisz gyerekkora nagy részét itt töltötte, mígnem az iskola befejezése után apja asszisztense lett. De ne feledkezzünk meg az öreg Bobby-ról sem, aki minden erejével azon lesz, hogy az ifjú titánt világbajnokként ünnepeljék! Ryan közlegénnyel szemben Bobby ereiben benzin helyett olaj folyik, és 25 éves szerelői tapasztalatának köszönhetően az egyik legjobb szakembernek számít. Több élcsapatnál is dolgozott már, de most úgy gondolta, hogy egy saját, ütőképes kis csapatot hoz létre a túraautó-bajnokságban, amivel a dobogó legfelső fokára is feljuthatnak!

Ennyi elég is a történetről, hisz akinek benzin folyik az ereiben, azt nem hatja meg Ryan fiú lelki bánata. Szerencsére a sztori mellett maga a játék is kidolgozottnak tűnik, hisz a fejlesztők mindent megtettek azért, hogy a kínálat, a lehetőségek mindenki számára elegendőnek bizonyuljanak. Kezdjük talán a grafikával, amiről azt hiszem, egy rossz szavunk sem lehet. Az autók gyönyörűek, részletesen kidolgozottak, effekt hegyek ezerrel befigyelnek (fények, köd), és természetesen a pályán található nyomok és a különböző időjárási viszonyok sem maradhattak ki. Igazi csemege a 3 monitoros támogatás, ami főleg az előzések folyamán jöhet jól. A lényeg viszont a bajnokságban és a játékmenetben figyel. A játékban nem egy, hanem tizenhárom (!!!) bajnokság létezik, melyek nem csak autókban, de versenybeállításokban és pályákban is eltérnek egymástól: BTCC, DTM, V8 Supercars, Alfa GTV kupa, Pacific Challange, amerikai sorozat, európai kupa, észak-európai versenyek, dél-európai versenyek, amerikai All Stars, Lola Világbajnokság, Elite bajnokság A és B csoport. Ha már meguntuk a gép elleni harcot, akkor jöhet az internetes vagy lokálháló party, ahol legjobb haverjainkat tolhatjuk le a pályáról! A bajnokságokhoz összesen 42 különböző tulajdonságokkal rendelkező, a valóságnak megfelelő autó tartozik, így választásunktól függően akár Peugeot 406 kupé, ABT-Audi TT-R, Toyota Supra, Subaru Impreza WRX, Alfa Romeo 147 vagy GTV, Holden Commodore, AC Cobra, Mini Cooper S, Dodge Charger, vagy MG Lola Le Mans volánja mögött is égethetjük a gumikat. Nemhogy a választható betontorpedókkal és a bajnoksággal, de a játékban szereplő, a való életben is létező versenypályákkal sem fukarkodtak a fejlesztők. Összesen tizenkét ország (Anglia, Németország, Ausztrália, Amerika, Franciaország, Olaszország, Japán, stb.) 38 – eredeti tervek alapján készített – pályáján bizonyíthatjuk versenyzői rátermettségünket. Ki ne ismerné az angliai Donington Parkot – még a Toca első részéből –, a híres Silverstone-t vagy a német Hockenheim és Nürburnringet? De a Magny Cours, Monza, A1 Ring, Zandvoort pálya is sokak számára ismerős lehet.

Fontos lehet a játékban használt járművek kezelhetősége, vezethetősége, amire garancia a töréstesztteken használt FEM rendszer alapján készült hiteles és valós látható károk, befolyások. Ez annyit jelent, hogy a test-test elleni küzdelmekre, no és a kanyarokra érdemes odafigyelni, hisz elég egy kis hiba, és máris megcsonkítjuk autónkat néhány darab alkatrésztől. Jobb esetben csak néhány horpadással és szélvédőtöréssel ússzuk meg az ütközéseket, ami autónk viselkedését sem befolyásolja oly mértékben, hogy feladni kényszerüljünk a versenyt.

A cikk apropóját a nemrégiben kiadott béta adta, de aki egy picit is várja már a TOCA Race Drivert, az bizonyára még múlt év májusában letöltötte a játszható demo verziót, amiből bárki egy csöppnyi ízelítőt kaphatott a játékból. Végleges ítéletet azonban nem szabad az alapján alkotni, hisz a hatalmas 60%-os felirat is azt sugallja, hogy az még bizony csak egy kezdetleges verzió akart lenni. Ebben egy játszható pálya állt a rendelkezésünkre, ahol öt gépi pilóta mellett (a végleges verzióban max. 20 autó állhat rajthoz) vághattunk neki a három körös versenynek. A grafika, ahogy az várható volt, még a 2003-as színvonalnak is megfelelhet. Ha a pálya nem is annyira szép, a nap effekt valahogy már akkor belopta magát a szívembe, hisz 200-as tempónál igazi csemege a fák közül előbukkanó – néhány másodperces vakságot okozó – atomvillanás. Nincs ez máshogy autónk deformálódásával sem, hisz pikk-pakk leszerelhetjük első és a hátsó spoilereinket a szalagkorlát segítségével. Ettől a pár kilós súlyfeleslegtől – rosszabb esetben – érezhetően és hallhatóan betegebb hangon próbálja majd gépünk kisajtolni a győzelemhez szükséges lóerőket. Az irányítás igazán egyszerű, hisz az atomstabil Supra könnyedén nyeli a kanyarokat. Egyedül a durvább kormánymozdulatokat nem szereti, melynek hatására gépünk kilinccsel előre lendül támadásba. Jó pontot szerzett nálam az útegyenlőtlenség szimulálása, melyek erősen módosítják autónk irányíthatóságát is. Érdemes megemlíteni, hogy a végleges verzióban az autók beállításain kedvünkre mókolhatunk, amire nagy szükségünk lesz. A hivatalos információ szerint a játék motorját, az autók viselkedését hivatásos pilóták tesztelték, ennek ellenére sem merem kijelenteni, hogy „egyedülállóan élethű vezetési élményt” nyújt a TOCA... inkább egy átlagos arcade stílust aggatnék az eddigiek alapján a Race Driver-re.

A Codemastersnél a májusi demo óta képek ezreivel, videórészletekkel, no és főleg az augusztus végén megjelent PS2 verzióval csorgatják a PC-s rajongók nyálát. Ez egészen tavaszig így is lesz, hisz várhatóan a Xbox változattal közel egy időben jelenik meg a TOCA Race Driver. Addig is ne feledjünk: A célvonal csak a kezdet...

ePtOn

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

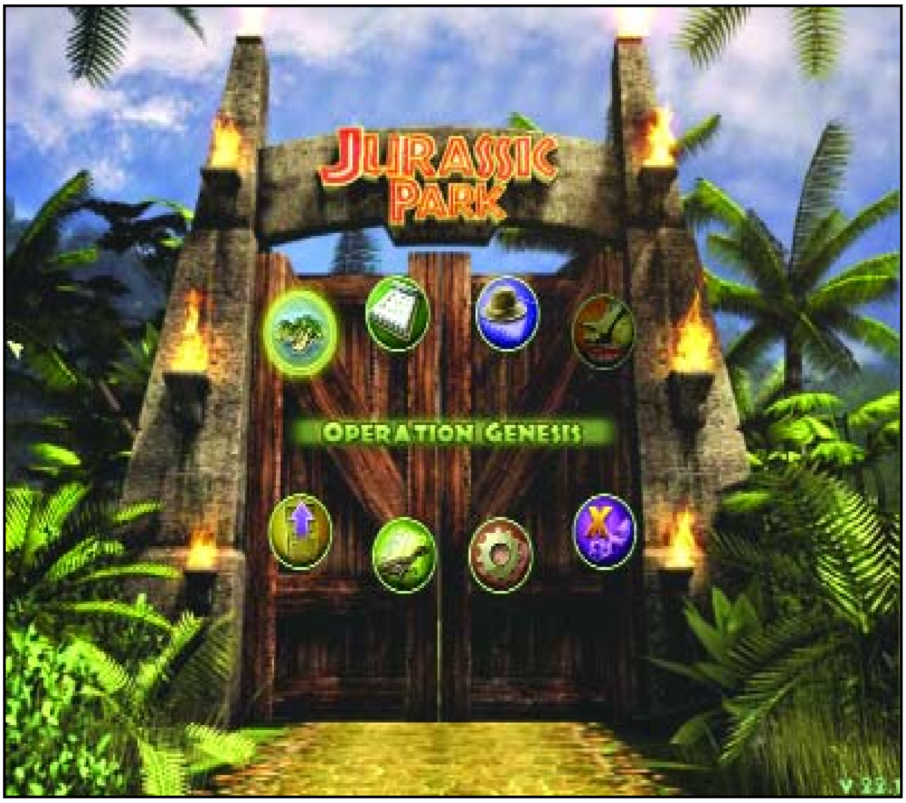
Fejlesztő: Blue Tongue Studios **Kiadó:** Vivendi **Megjelenés:** 2003. március

Ma már megmosolyogjuk azokat az effekteket és megoldásokat, amelyektől évekkel ezelőtt még a sötét mozitermekben rettegtünk – vagy éppen elálmosodtunk már akkor is. A Jurassic Park ennek ellenére igazi sikerfilm lett, sőt számtalan rajongót is szerzett magának szerte a világon. Sikeréről mindennél többet mond az a tény, hogy a mai napig megtalálható a legtöbb bevételt hozó filmek listáján, noha azóta már számtalan – büdzséjét, művészgárdáját és eszmei mondanivalóját tekintve – komolyabb film látott napvilágot. Úgy tűnik, azért még egy-két rókabőrt le akarnak fejteni a már említett produkcióról, és a pénzt ezúttal a számítógépjáték kedvelőitől várják majd…

Ki ne ismerné a Universal Studios nevét? Óriási filmgyártó és médiabirodalom, amely ma már meglehetősen túlnőtte magát, és elkacsintgat a szórakoztatóipar egyéb területei felé is. Történelmük folyamán fontos állomást jelentett a Jurassic Park, hiszen nem csak a moziban, hanem azon kívül is taroltak vele, s ez nem csak a kiegészítő kegytárgyak árusítását jelentette. A filmhez kapcsolódnak azok a szórakoztatóközpontok is, amelyek az új világ nagyvárosaiban épültek fel egymás után, s melyek szintén telt házas kihasználtsággal gyarapítják a cég vagyonát. A rettegés azonban hamarosan kézzel fogható lesz, mivel a Blue Tongue jóvoltából számítógépünkön is megelevenedik az elveszett világ.

Aki azonban a filmhez hasonló vad kalandokat sejt a játék mögött, azt ki kell ábrándítanom, hiszen ezúttal nem az erőszak, hanem az építés kerül előtérbe. Az Jurassic Park: Operation Genesis fantázianévre keresztelt játék már most jelentős késésben van, hiszen az eredeti megjelenéssel kapcsolatos tervek 2002 utolsó negyedévéről szóltak, a legutolsó információ szerint pedig idén március a legesélyesebb időpont. Hogy előbb nem lesz belőle kész játék, arra bizonyos fokig garanciát vállalhatok, mert a nálam járt bétaverzió bizony még igencsak foghíjas és hibákkal teli volt. Abban azért bízom, hogy ezeket a jelenségeket a készítők is hibaként értékelik, és nem egy újabb bug-dömping rekordkísérletnek lehetünk majd szemtanúi.

A Blue Tongue neve egyébiránt nem kell, hogy sokak számára ismert legyen, hiszen eleddig nem nagyon tudnak komolyabb címeket felvonultatni. Az ausztrál fejlesztőcsapat viszont most gőzerővel dolgozik a dinoszauruszok világának megalkotásán, s bíznak abban, hogy a film sikeressége közrejátszik majd a játék eladásai számaiban. Tény, hogy a kettő között lehet összefüggés, de mint azt már jeleztem, az Operation Genesis nem izgalmakkal és akciókkal teli vérbő kalandjáték, hanem sokkal inkább egyvelege stratégiának és kalandnak. Indítás után nem lehettem részese intrónak, a már jól



ismert Jurassic Park logo után rögtön a főmenüben találtam magam. Ezzel kapcsolatosan lehetnének észrevételeim, de inkább azt mondom, hogy a végleges játék biztosan jobb minőségben láttatja majd ezt velünk. Alapvetően három különböző játékstílus közül választhatunk, melyekből a lényeg természetesen az első, stratégiai részen van. Ha ehhez érzünk kedvet, akkor előtte végigcsinálhatjuk az oktató mód feladatait, ahol szép lassan – néha már idegesítően lassan – kapjuk csak meg az újabb feladatokat és az objektumokkal és építésükkel kapcsolatos lehetőségeket. Nem lesz nehéz dolgunk, hiszen az irányítás egérről és billentyűzetről kezelve is gyerekjáték lesz, a teljesítendő feladatok pedig nemcsak egyértelműek, de még feliratozva is megjelennek. Igaz, ha őszinte akarok lenni, voltak gondjaim a különböző fajok megtalálásával, de erről még szót ejtek.

Úgy éreztem, hogy sok meglepetés nem érhet, s így belevágtam a stratégiai részbe, ami – érzésem szerint – a legjobb része lesz a játéknak. Egyértelműen látszik, hogy erre lesz kihegyezve a program, ami érthető is, hiszen a küldetések hangulatáról és összeállításáról nem tudok szuperlatívuszokban beszélni. A stratégiai rész elején kiválaszthatjuk, hogy milyen típusú szigeten szeretnénk megépíteni és üzemeltetni álmaink Jurassic Parkját, s a rendelkezésre álló szigettípusokat még külön-külön is alakíthatjuk. A változtatható tényezők a domborzati paraméterekre vonatkoznak, és miután megalkotjuk a leginkább tetsző elrendezésű és kinézetű szigetet, már ott is találjuk magunkat.

Innentől kezdve a játék ezen részét leginkább a Zoo Tycoon-hoz tudnám hasonlítani, hiszen a lehetőségek és a feladat gyakorlatilag ugyanazok, persze értelemszerűen állataink ezúttal a különböző őskori teremtmények lesznek. Az állatkert kiépítése viszont hasonlóan kell, hogy történjen: kerítésekkel kell a különböző fajok részére helyeket kialakítanunk, melyek között a látogatók ösvényeken barangolhatnak. Látogatóink komfortérzetének és elégedettségi szintjük növelésének érdekében természetesen növelni kell állatfajaink és objektumaink számát: szemeteseket, padokat, különböző kiszolgáló helyiségeket (wc, fagylaltos, étel-ital, stb.) lesz célszerű telepítenünk. Közvetve-közvetlenül ezek anyagi hasznot is hoznak, így mindenképpen érdemes alaposan odafigyelni az építkezésekre. Hasonlóan fontos odafigyelni látogatóink biztonságára és biztonságérzetére is, mivel ez jelentősen befolyásolja a látogatók számát. Az sem elhanyagolható tényező, hogy egy elszabadult őshüllő esetén még be is perelhetnek minket, és kénytelenek leszünk megadni a bírósági határozatban számukra megítélt összeget, mivel ellenkező esetben jelentősen csökken népszerűségünk. A parkon belül lejátszódó tényezők tehát jelentősen kihatnak a forgalom alakulására is, éppen ezért különös gonddal kell minden esetben eljárnunk.

A fő attrakciók, azaz az állatok azonban nem adoptálhatóak, mivel a játék nem az őskorban, hanem napjainkban játszódik. Ismét csak a Zoo Tycoon-t tudom példaként említeni, melynek a Dinosaur Digs kiegészítő lemezéhez hasonlóan itt is laboratórium kell a beszerzett sejtek kifejlesztéséhez, ami időigényes feladat. Még nagyobb lesz a párhuzam

a két játék között, ha megemlítem, hogy állataink ugyanúgy tulajdonságokkal rendelkeznek hangulatukat, komfortérzetüket vagy éppen betegségüket illetően. Ezek ellátására alkalmaznunk kell gondozókat, akik irányítása szintén a mi feladatunk lesz – bár a helikopterrel hamar odaérnek minden fontosabb eseményhez. Amit kifogásoltam ebből a részből, az az építhető objektumok kevés száma, remélem, ezen még dolgoznak a srácok.

A második játékstílus egy 12 küldetésből álló rész, amelynek során beható ismeretségre tehetünk szert a jó öreg őslényekkel, nemegyszer szemtől szembe kerülünk majd velük. A feladatok nem mondhatóak sem túl eredetinek, sem túl pergőnek, de mindenképpen jó kikapcsolódást jelentenek a hosszú parktervezgetések után. Feltűnik bennük a filmekből jól ismert sárga-piros terepjáró is, mellyel szabadon bóklászhatunk. (annyira szabadon bóklászhattam még vele, hogy a fák sem állták utamat... :)

A harmadik játékstílusról sajnos nem tudok sokat elárulni, mivel csak az ikonját láthattam a főmenüben, de a kattintásra meg se rezdült. Az izgalom fokozásának érdekében azt azért elárulom, hogy egy vad T-Rex (vagy valami hasonló nehézfiú) látható rajta, amint piros körben a fejével felénk mered. Ez valószínűleg a küldetésekhez hasonló játékmenetet tartogat, s talán ebben már helyet kaphat némi vadászat is.

A három különböző stílus mellett megtalálható egy dino-enciklopédia is, amelyben nem túl nagy méretű képekből tájékozódhatunk az egyes teremtmények kinézetéről, életterükről és táplálkozási szokásaikról. Sajnos ennek minősége igencsak átlagosra sikeredett, és szemléletes bemutatásnak véletlenül sem nevezném. Ennek eredményeképpen nem fog sok segítséget nyújtani a felismerésben, így a legjobb módszer továbbra is a játékkal való gyakorlás marad. Én is beleestem ebbe a hibába, sajnos sokszor nem sikerült első alkalomra megtalálni a keresett egyedet annak ellenére, hogy a grafikának köszönhetően kiváló arányokban lehet zoom-olni.

Ami a grafikát illeti: szintén akad még tennivaló, poligon-átszakadások és elvándorlások csökkentették a játékkedvem, főleg a küldetések során. Ennek ellenére még szép is lehet a végeredmény, főleg ha nemcsak a környezeten, hanem a vele összefüggésben álló effektek látványán is dolgoznak még. Ezek az általam tesztelt verzióban még sehogy nem álltak, és hiányukat eléggé lehetett érezni. Se letaposott föld vagy növényzet, se félretolt bokrok, se csillogó víztükör és hasonló finomságok, pedig sokat dobnának a hangulaton.

A Jurassic Park: Operation Genesis alapvetően egy parképítő szimulátor lesz, melyben teljesen szabad kezet kapunk az építkezések és tervezések, valamint az üzemeltetés során. A benne szereplő küldetések nem sokkal javítják majd az értékelést, ellenben ha a minőségre, a kivitelezésére alaposan odafigyelnek, akkor a fejlesztő és kiadó elképzelései valóra válhatnak. Tovább viszont már nem szabad halogatniuk a megjelenést, mert rohanó világunkban lassan azért kopik az a népszerűség.

Doki

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

HEROES OF MIGHT AND MAGIC: WINDS OF WAR

Fejlesztő: 3DO **Kiadó:** New World Computing **Megjelenés:** 2003 március 28.

Az utóbbi évek trendjei alapján nyugodt szívvel mondhatom, hogy a stratégiai játékok virágkorukat élik, már ami a real-time alfajt illeti. Ellenben a körökre osztott műfaj csúcspontja a Panzer General és társainak megjelenésének idejére tehető, ami pedig sajnálatos módon már nem tegnap volt. Nem azt mondom, hogy teljesen kihaltak – szerencsére –, ám jelentősen visszaesett a piacuk manapság. Talán egy komoly kivételt tudnék kapásból mondani, aki/ami jelenleg is az eladási listák büszke tagja, mégpedig a Heroes-sorozatot. Hogy miben is nyilvánul meg népszerűsége, közkedveltsége? Nos, ez nem is olyan egyszerű kérdés, mint azt sokan gondolnák.

Mert hát valljuk be, a Heroes egyik fő erénye a sokszínűség, amely miatt szinte minden stratégiakedvelőnek tetszik benne valami, legyen szó akár a különleges fantasy birodalomról, akár a kissé ugyan lineáris, ámde érdekfeszítő történetről, vagy akár az igencsak kiterjedt rpg elemekről. Egy szó mint száz, valamit nagyon eltaláltak a fejlesztősrácok anno a konyhában, és azóta is nyomatják a különlegességeket, a nép pedig természetesen falja őket. Talán kivételt ez alól csak a kiegészítők egyes darabjai képeznek, amelyek közt fellelhetőek a klasszikus, de a pénztárcakifosztó darabok is, elég vegyesen.

A New World Computing által nemrégiben bejelentett kiegészítő diszk egyelőre nem sorolható egyik kategóriába se, hiszen számíthatunk néhány érdekességre, ám azért senki se várjon megreformáló újításokra – igaz, ez nem is feladata, úgyhogy inkább nézzük is meg, hogy mi is az ígéretlista.
Először is a Wind of War-nak külön önálló történetet agyaltak ki, ám erről bővebben nem lehet semmit sem tudni, gondolom, majd csak ha a boltokba kerül a gém, de addig nem kötik az orrunkra. Azt hiszem, az sem okoz túl nagy meglepetést, ha azt mondom, hogy elképesztő népszerűségnek örvend a pályaszerkesztő editor, amelynek segítségével kismilliós számmal kerülnek fel új pályák és küldetések a netre, változó sikerekkel. Nos, az NWC most felkarolta őket is, mivel negyven darab díjnyertes, nem hivatalos pályát pakol fel a korongra, amelyekről garantálják, hogy ők sem tudnának jobbat készíteni, tehát ne valami amatőr próbálkozásra számítsunk. Ezek azonban csak egyszerű single- vagy multiplayerben játszhatóak, küldetésmódban már hét új, hivatalos hadjáratot kapunk. A varázstárgyak terén sem kell félnünk, mivel igen sok most bekerülő érdekes és hasznos ketyerével találkozhatunk hamarosan, ezzel szemben azonban a szörnyek száma csak hárommal nő meg, bár ez is valami, főként, ha figyelembe vesszük az új „kifestő" progi kihasználhatóságát is. Ezen újítás segítségével az eddig megszokott ismerősöket újjátervezhetjük, már ami a külsejüket illeti. Ha teszem azt, neked nem tetszik a fekete sárkány, hát istenem, egy kicsit ecsetelsz, és máris rózsaszínben, vagy akár ciklámenzöldben pompázhat a szerencsétlen gyík. És ha már az ilyen fílingesebb dolgokba is belementünk, akkor meg kell jegyeznem, hogy minden eddigi muzsikát kicseréltek, hogy ezzel is növeljék az újdonság varázsát.

Azt hiszem, akkor ennyi is lenne, mivel nincs több ígéret a WoW-ra (wow, micsoda rövidítéseket találok ki ;). Összefoglalásképpen azt mondhatnám, hogy nem túl sok eget rengető ötletre számíthatunk, ám arra a célra valószínűleg tökéletes lesz, amire kiadják, azaz hogy pár nap boldog játszadozást hozzon el a fanok és még a felszínes Heroes kedvelők számára is.

Retee

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

BLITZKRIEG

Fejlesztő: Nival Interactive **Kiadó:** CDV **Megjelenés:** 2003. március

„Az enyém… A drágaszágom…” – suttogtam azzal a bizonyos kapzsi tekintettel, amikor JuliuS megpendítette, hogy van egy Blitzkrieg bétánk; a fene nagy lelkesedés persze nem annyira a plasztikba ágyazott 2. világháborús témának szólt, mint inkább a realizmus szó erős nyomatékának, amelyet az Etherlords alkotói tűztek a zászlajukra. Az orosz fejlesztőkről ma már bizton állítható, hogy megvan bennük a kakaó a jó dolgokhoz, igaz, eddig a Nival inkább csak a fantasy témát pedzegette, ha a Rage of Mages mond nektek még valamit. A Blitzkrieg – bár mondhatnám azt is, hogy „Sudden Strike kettő és fél”, de nem mondom, hisz ennél kevesebbért is öltek már embert – a real-time nemzedék legújabb tagja, és ha az alapoknak erős koppintásszaga is van, Moszkva hozzátette a magáét, méghozzá azt, amit úgy szoktuk emlegetni: realitás…

A villámháború a '30-as évek találmánya, javarészt egy Heinz Guderian nevű zseniális taktikusnak (a később Heinz der Rascher – „sietős Heinz” néven elhíresült páncélos-tábornoknak) köszönhető, ő szorgalmazta ugyanis a vaskalapos porosz vezérkarnál az önálló páncélos magasabb egységek megszervezését. Tuhacsevszkij, Fuller és de Gaulle a saját hazájukban szintén kiálltak a tank mint új fegyvernem mellett, ám Tuhacsevszkij a Szovjetunióban még csak a mélységi harcászat elméletét boncolgatta, amikor a radikális vitapartner, Sztálin, a szokásos tarkólövés érvvel tett pontot az elburjánzó vita végére. Anglia és Franciaország ugyan finomabban reagált, de gyalogsági támogató szerepkörnél itt sem jutott tovább a páncélos. Németország azonban megtanulta a leckét, és tökéletesre csiszolta Mölders és Galland révén, akik a spanyol polgárháború tapasztalatai alapján kidolgozták a földi csapatok légi támogatását – ezzel megnyitva az utat a tankoszlopok „jövője” előtt.

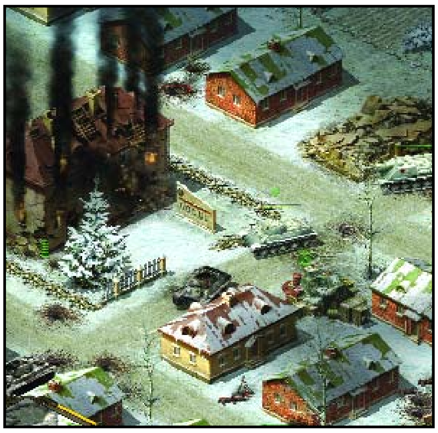
Visszakanyarodva a fejlesztőkhöz, akik még véletlenül sem skótok, és ez mindjárt a hadviselő felek – orosz, szövetséges, német – kiválasztásánál megmutatkozik, ugyanis a híradófelvételekből renderelt animokba torkolló bevezetőkön túl adtak a „világnak” egy „tartósítóban gazdag” szisztémát is. A fejezetekhez általában egy vagy két kulcsfontosságú ütközet társul, amely mellé három eltérő nehézségi fokozatú véletlenszerűen generált misszió kapcsolódik. Bár erősen tagadják, mégis némi scriptelés nyomait lehet sejteni abban, hogy a térképek kulcspozíciói és a tucatnyi kitalált szituáció visszavisszatérő elem, de ez mihelyst zavaróvá válna, nyugodtan rövidre lehet zárni a kényelmetlenséget azzal, hogy ledaráljuk a fődarabot, és továbblépünk. A gyakorlati megvalósításban ez a sztálingrádi harcoknál úgy fest, hogy a várost felszabadító offenzíva mellett az egyik küldetés felkínál egy KV-I-es tankra való upgrade-et, a másik egy nehéz páncéltörő üteget és Matilda tankot dobna a következő misszióba, a harmadik pedig egy Katyusát helyez kilátásba valamelyik tüzérségi ütegünk leselejtezése árán. Tetszőleges sorrendben, akárhányszor betápolhatunk az alsóházi feladatokból (a kijátszottakat újak váltják, de a bónusz nem változik), így lassan lecserélgethetjük a haditechnikát a szabadon választható arzenálban még kámfort játszó súlyosabb darabokra.

A háborút őrnagyi rang környékén lehet elkezdeni, három páncélos és három tüzérségi üteg boldogta-

lan tulajdonosaként; azért mondom, hogy boldogtalan, mert mint a későbbiekben be is bizonyosodott, a szerencsétlen gyalogság csak hús ebben a fasírtban. A Close Combat eposzainak rohamcsapatai, illetve a történelemből a Dora 2 SS-páncéltörőüteg (több mint 125 megsemmisített hk., túlnyomó része panzerschreckkel!!!) kitűnően példázza, hogy egy harci tapasztalatra építő egység gyalogsági könnyűfegyverekkel is megszolgálhatja a bizalmat. Nem tudom, mibe került volna néhány jobb sorsra érdemes rajt, példának okáért a felderítőt, az aknavetős vagy tankelhárító szakmunkást bevenni a buliba!? A poén, hogy ezeket a lábbal hajtott egységeket a legtöbb küldetés elején meg is kapjuk, a felderítő–mesterlövész hibrid emberke és a speciális rajok mellett komoly gépesítéssel (ennyi teherautója a Vörös Hadseregnek összesen nem volt ;-)) összekötve számos szakaszokba ömlesztett bakát tesznek le a darálóba. Értelemszerűen a hadvezéri skillek (inkább statisztikai jellegű tulajdonságok) közül magasról le van sajnálva az „Art of War” (Háború művészete), ha becses tankjainkról van szó, mivel szintlépés után távolabb lát, pontosabban lő és gyorsabban tölt a személyzet – kímélni kell őket, így a rázósabb szitukra első körben célszerűbb ráömleszteni az amúgy is selejtre ítélt gyalogságot. Ezek a nagy össznépi rohamokban különféle formációkat vehetnek fel – szükség törvényt, az egér pedig akár alakzatot bonthat, hogy kikapjuk a csoportból a géppuskást, páncéltörőt, de egyedi hatékonyságuk csapnivaló – érdemesebb az embereket meghagyni úgy, ahogy az „Úr” megteremtette: egy kupacban a tisztel.

A nemesebb haderőt Biblia értékű információhalmazból válogathatjuk a'la Close Combat, ahol a tankok és a lövegek az évszámnak megfelelően kerülnek elő egy-egy típus-bónuszért végigharcolt küldetés vagy a fejezetek után. A németek számos tévhittel ellentétben csapnivalóan gyenge páncélzatú és csekély páncéltörő-értékű fegyverzettel szerelt PzII-es, PzIII-as szériával kezdték a villámháborút, a PzIII-as alvázára épített StuGIII-as – Sturmgeschütz (rohamlöveg) – sokkal jobb választás a kezdeti harcokban, legalábbis amíg '42 körül el nem kezdenek szállingózni a 75mm-es, hosszú csövű löveggel szerelt PzIV-es változatok. A Blitzkriegben a felhalmozott típusinformáció nem pusztába kiáltott szó, a műszaki paraméterek, a különböző talajtípusokhoz viszonyuló sebesség mindmind stimmel, a páncélvédettség értékei és a tűzerő játék közben bármely egységnél leolvasható, így el tudjuk kerülni a „kényes szituációkat”. Zseniális matektudás nélkül is könnyen észrevehetjük, hogy Afrikában a Matildák ellen szemből „nem működik” a német panzer, ahogy a Szovjetunió lerohanásakor, a KV-I-es nehéztankok és a T-34-esek felbukkanását sem érdemes offenzív páncélos-csapással kezelni... De akkor hogy győzzünk? Nos, az igazán pontos és részletes beszámolók szerint az orosz harckocsik optika hiányában rosszul láttak, a kommunikációt még hírből sem ismerték, és a taktikai irányelvekről az „Előre, Sztálinért!” kivételével talán csak a legtehetségesebbek (ergo szibériai kényszerüdülők ;-)) hallottak – ezt a ziccert a moszkvai gárda érthető okokból kihagyta...
A képzettebb germánok a hatalmas búzatáblákon mint egy gigászi sakkjátszma apró figurái megkerülték a muzsikok ivadékait, és hátulról csaptak le, a legendás AfricaCorps parancsnoka, Rommel, a sivatag angol nehézvasait színlelt meneküléssel csalta katlanba, a 88mm-es homokba ásott Flakok elé – sajnos a játékban ezek sem mindig járható utak. Marad tehát egy teljesen újszerű megközelítés, ahol a légierő és a tüzérség központi szerephez jut, különösen ez utóbbi, nemhiába hálálja az Oberstleutnant rangba való felemelkedést további három üteggel a játék, orosz oldalon a Podpolkovnik elvtárssá történő előléptetés három tankot csap az armadához; náluk a T-34-es Sztálingrádig, ahogy a kártyában az adu ász – mindent üt.

Visszatérve a taktikához, a légierő használata az akció-reakció elvét mintázza, előretörő csapataink felett megjelenő bombázókra vadászokat kell küldeni, a beásott harckocsit néhány zuhanóbombázó formálhatja füstölgő ócskavassá, a felderítő



és a nehézbombázó használata pedig létszükséglet a betondzsungelekbe ágyazott tűzfészkek ellen. A tevékenységet mindkét oldalon komoly légvédelmi arzenál igyekszik korlátozni, amely végszükségben tankok és gyalogság ellen is beforgatható, német oldalon a páncéltörő ágyúk kiváltására szerintem mindenképp érdemes néhány 88-as Flakba beruházni (igaz, nehézkesen mozgatható, de tűzgyorsaság és hatásfok tekintetében a legjobb).
A nagy űrméretű lövegek hatótávolsága, újratöltési ideje újabb strigula a realizmus mércéjén, tetszett, hogy tüzérségi csapások kiinduló pontjait apró felvillanások jelzik a térképen, és zárótűzzel elárasztva a kérdéses területet könnyen kigyomlálhatók az ellenséges ütegek. A saját tüzérségünk jelzései miatt viszont gyakran kell odébb vontatni, illetve beásatni a „drágaszágokat"; gyógyír, hogy veterán kezelőkkel néhány nehézüteg (105-125mm) és a felderítő által bemért célpontok (koncentrált tűz – külön funkció) a terep bármely pontján végzetes kombinációt jelentenek minden egységre egyetlen sorozattal (tankokra kicsit többet kell pazarolni)...

A taktikai megoldásokat a ma már szabvánnyá vált pause funkció segíti, a kezelőfelület vészesen hasonlít a Sudden Strike 2-re, akárcsak az utánpótlás mikéntje, valamint a teherautók és a szállítmányozás viszonya. Építhetünk hidat, telepíthetünk aknát, javítgathatjuk a lerobbant gépeket, amelyekből a gyalogság kézigránátos akciói után elég sok mozgásképtelen szorul azonnali ápolásra. Az ütegek, aknavetők, nehézgéppuskák mellől kilőtt személyzet szintén a fuvarozó kategória teherautóival tölthető fel. Figyelem, a hideg télben hamar megmorcosulnak a vitézek (fejük fölött apró ikon gyullad), nem szeretnek hosszan gyalogolni, igényük van a kuckóra és a hadtápra. További bosszantó tulajdonságuk, hogy még a kúszás-mászásra kialakított pozitúrában is hajlamosak könnyen halni, igazán hatékonyak csak az ellenfélnél vannak... ;-) A szinte csak gyalogsággal védett finn Mannerheim-vonal bunkerrendszerei előtt kizsigerelt hullahegyek, rommá lőtt páncélosok sorakoztak, amíg a szovjet nehéztankok munkája meghozta keserves gyümölcsét...

A 2. világháborús életérzéshez tartozik a grafika, amely egy léptékkel mintha közelebbi képet csiholna a 2D-s, 3D-s elemeket egyaránt tartalmazó orosz csodából, de amúgy – nem találjátok ki ;-) – a Sudden Strike bratyójának sejlik. Az izometrikus látószög ellenére a terep 3D-s talajként viselkedik, mint ahogy a nagyobb egységek valóban azok is, a gyalogság persze nem hazudtolja meg magát, és rövid sprite-léte után sprite-belekbe temetkezik. A páncélosok és a teherautók roncsokká vedlése mögött ügyködő kezek szakértelme a lánctalpak valamint a kerekek animálására nem terjedt ki, ám minden egyéb funkció – ütegek töltése, összecsukás, szállítás – nagyon látványos. A becsapódó lövedékek és a környezet viszonya a porrá gyalázott falvak, szanaszét repkedő pixelekből megformált talajerózió, faaprítás és nem utolsósorban a felszökkenő vízsugár tükrében nemcsak szép, de fizikai viselkedése is figyelemreméltó: a házak maguk alá temetik a védőket, és a hidaknak nevezett csapdáról, ahol három legtapasztaltabb páncélosom igyekezett átvergődni, majd került a mélybe a pillérekkel együtt, most már indulat nélkül tudok beszélni. ;-)

Azt hiszem, a hangulathoz tartozó elemek: az orosz hóesés, sivatagi homokvihar mellett leginkább a pályatervezőknek – különösen a főcsapások irányába – sikerült elkápráztatnia. Előre megfontolt kegyetlenséggel létrehozott csapdáik, lépten-nyomon elhelyezett páncéltörő gócok, és a meglehetős fantáziával indított légicsapások, ellentámadások értékét a szépen megkoreografált háborús felállások adják – Lengyelország, Norvégia, Leningrád, Moszkva, Sztálingrád, Észak-Afrika, és még sorolhatnám. A helyszínekhez adagolt 200 szereplős „vadasparkban" – Tigrisek, Párducok – előbb-utóbb mindenki talál kedvére valót, a rohamlövegek és páncélvadászok mellett szinte a teljes 2. vh-s haditechnika megtalálható.

Ami hiányzott, az a német és angol nyelv szépsége: a béta csak oroszul beszélt, bár kifejezetten jópofa, mikor a Wermacht egyik katonája rágyújtott egy orosz népdalra. ;-) Némi illúziórombolás továbbá, hogy a járművek a saját bázis falait letiporják, de az erdő fái nem hajlanak a lánctalpak alá. Az AI egyetlen és szokványosnak nevezhető problémával küzd, ez a dugulás-elhárítás: képtelen kupacban közlekedtetni gyalogos és páncélos egységeket. Minden siráKom, még a frányа továbbvihető gyalogság hiánya ellenére is azt kell, hogy mondjam: a Blitzkrieg lenyomja a Sudden Strike 2-őt, a piacon jelenleg ez az etalon real-time vonalon...

Tika

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Fejlesztő: Ubi Soft **Kiadó:** Ubi Soft **Megjelenés:** 2003. március

Yves Guillemot négy testvérével együtt 1986-ban alapította meg a Ubi Soft játékfejlesztő céget. A parányi csapat fejlődése példa nélkülivé vált a játéktörténelemben, hiszen ha azt vesszük, hogy alig féltucatnyi emberből a 16 év során 1800 embert foglalkoztató interkontinentális vállalat lett, akkor igazán nem lehet oka panaszra az alapító tagoknak. Hiszen a Ubi Soft mára ott tart, hogy 21 országban működtet fejlesztői, vagy kiadói hálózatot, és a Tom Clancy, Myst illetve a Settlers márkanevekkel fémjelzett játékok eladási mutatói már bőven a többmilliós határokat feszegetik. Ez persze nem mindig volt így – hiszen volt egy kisebb kihagyás a cég életében, amikor körülbelül 3-4 évre teljesen eltűntek a palettáról, ám 1996-ban egy szenzációs visszatéréssel újból berobbantak a köztudatba, és azóta ki sem mozdíthatóak onnan... A visszatérés tárgya pedig nem volt más, mint a platformjátékok akkori koronázatlan királya: Rayman – a lebegő ember.

Bizony, lebegő ember, mert a kreatív agyak olyan karaktert hoztak össze esztétikailag, melynek kezei és lábfejei vannak ugyan, ám az azokat összekötő lábak, illetve karok már nincsenek a helyükön – vagyis hiányoznak –, s így egyfajta lebegő érzetet ad az embernek, ahogy áll a karakter a pusztában, és karok helyet csak a nagy, fehér mancsait látjuk. Ez az ötlet volt az, ami nem kis pénzt hozott a konyhára a cégnél, s mely – bátran mondhatjuk – megalapozta a mai viszonyokat is, hiszen a Rayman-sorozat különböző változataiból mára több mint 11 millió legális példány talált gazdára. És 2003-ban itt az újabb rész (történetileg egészen pontosan a harmadik), melyben a kiadó Ubi Soft égre-földre esküdözik, hogy megdől minden eddigi rekord, mert olyan stílusújító adalékokat csöpögtettek a gépezetbe, melytől újra a platformjátékok nevétől lesz hangos a sajtó. Nos, eme hangzatos szavak hallatán gondolom már ti is legalább annyira kíváncsiak vagytok, hogy miként sikerült ez, mint én, amikor vidáman vittem haza a 2 CD-s előzetes pakkot.

Bár a játék megjelenéséig (a legfrissebb adatok szerint legalábbis) már csak alig van egy hónap vissza, az általunk tesztelt korai változat még küzdött néhány gyermekbetegséggel. Kezdjük az egészet ott, hogy a PS2-es alapfejlesztésnek köszönhetően a PC-s változat már csak egy amolyan másodlagos prioritással bírt lenni, s ennek jelei igen erőteljesen meg is mutatkoztak akkor, amikor például kezelőgombok választása helyett meg kellett elégednem azzal, hogy előre az analóg karokkal mozoghatok, míg ha ugrani szeretnék, nyomjam le nyugodtan az X-et vagy a Háromszöget – amik ugye tudvalevőleg PlayStation 2-es iránygombok... Na, de hál' Istennek itt nagyjából ki is merült minden negatívum, amit a játékkal kapcsolatban felhozhatok – ezt az apró hibát eltekintve ugyanis az égig csűrve a felbontást, Rayman máris ezer színben pompázott, hogy elkápráztasson, és magával ragadjon legújabb kalandjának helyszínén.

Történet: A főszerepet ezúttal egy aprócska Lum, méghozzá név szerint André kapja, aki egy fiatalkori emléktől kínoztatva egyik napról a másikra gonosszá lesz. Elkezd gyülekezni benne valami sötét erő, és innentől kezdve mint a pestis kezd el terjedni a gonoszság a Lumok körében. Egyre több és több (amúgy jó szándékú) Lumocska válik áldozatává a csábító „rossz" oldalnak, és lassan hatalmas sereggé kovácsolódva megindulnának az egész világ leigázására. Ehhez már csak egyetlen dologra van szükségük: egy megfelelő testre. Ám, amint a környékbeli állatokról lenyúzzák a bőrüket és szőrüket, saját testet kreálva belőle, máris megindulhat a harc a világuralomért – amiben már csak Rayman lesz képes megállítani őket.

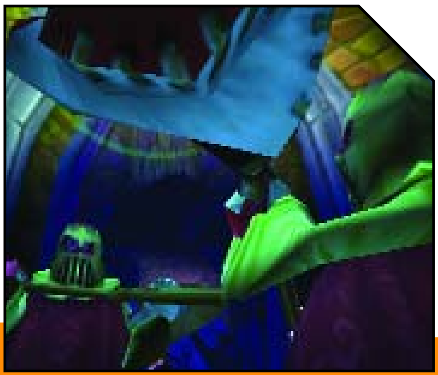
A fenti történetet egy ragyogóan kivitelezett FMV formájában is viszontláthatjuk rögtön a játék leg-

elején, amiből még persze több is lesz majd a játék során, ám már itt is megbizonyosodhattam róla, hogy a francia fiúk értik a munkájukat, mert minőségileg igencsak odavert a cucc minden eddig látottnak. Sőt, továbbmegyek. Maga a játék grafikája is alig volt lecsökkentve a CGI animáció minőségétől – úgyhogy vagy 10 percen keresztül csak ámultam és bámultam magam elé, hogy ilyet eddig miért nem csináltak?!

Speciális mozgások: Szóval valahogy így állnak a dolgok – a sok kis Lumból kovácsolódott Hoodlum csapat elindul a világ szíve felé, hogy birtokába vegye azt – a mi kis csapatunk pedig ebben megállásra próbálja késztetni őket. Na, de hogy mik állnak ehhez rendelkezésünkre? Ebben a bekezdésben ezt fogjuk jobban górcső alá venni. Először is van ugye egy irányítható szereplőnk, Rayman. Őt a tér minden irányából megcsodálhatjuk – köszönhetően a vadiúj grafikus enginenek, plusz annak a pár, beépített lehetőségnek, amit csak úgy hívhatunk: speciális megmozdulások. Mint általában egy platformjáték karaktere, Rayman is képes ugrásra, bukfencezésre, peremek szélének elkapására, rugós gombafejek meglovaglására és különböző kincsek, kristályok gyűjtögetésére (ezeknek a későbbiekben még igen nagy hasznát fogjuk venni), de ezeken felül itt figyelnek az úgynevezett nem hagyományos mozdulatok is. Ezekből egyelőre 5 darabot sikerült előhoznom, és bár az előzetes tervek között is ennyi szerepelt, ki tudja, hogy a végleges változatba mennyit fognak még belepakolni. Szóval Raymanünk képes lesz a fülével helikopterezni – ezáltal nagyobb magasságokból amolyan pótejtőernyő helyett ezzel tud kényelmesen leereszkedni, tudunk majd ököllel csapkodni (bezárt ajtókat és eltorlaszolt falakat zúzhatunk porrá vele), kilőtt kötélen tudunk majd függeszkedni, rakétát tudunk küldeni bizonyos ellenfelekre, illetve a személyes kedvencem: bepörögve az egész környéket beboríthatjuk egy különleges lövedékkel, melytől minden élő és halott garantáltan a túlvilágra távozik.

Mint utaltam rá: célunk többrétű lesz a játék végig vitele közben, hiszen nem elég, hogy ellenfeleket kell likvidálni, különböző tárgyakat kell gyűjtögetni, hanem mindeközben rengeteg ügyességi és reflexeinket próbára tévő feladatot kell majd megoldanunk. A platformjátékok sajátosságainak mondható összes feladattal és szituációs helyzettel összefuthatunk majd, nem beszélve a további interakcióval sújtható karakterekről és ügyességi feladatokról. A program rendkívül komplex – minden egyes apró felszedett tárgynak helye van, elszámolhatunk vele: pontszámunk és felszedett kincseink ellenértékében a megfelelő helyzetekben egyéb extra és bonusz dolgokat kaphatunk – persze nem szükséges minden zugba benézni, egyszerűen végig is szaladhatunk a küldetéseken. Ez az opció csupán a hardcore arcoknak lett beletervezve, akik minden szögletét ismerni akarják a játéknak, és a végén 100%-ra teljesíteni a küldetéseket. Még szerencse, hogy bárhol menthetünk majd állást – e nélkül azt hiszem többen magukhoz nyúltak volna, de azért ennyire nem brutál a játék...

A kivitelezésről: Pár sorral feljebb álleesésről és egyéb hanyatt vágódásokról beszéltem, amikor próbáltam pedzegetni a grafikai részletességet. Nos, az 1152*864-es felbontásban tündöklő képernyő egyszerűen csodaszép tájképpel lepett meg – jómagam sem gondoltam volna, hogy ilyen gyönyörű lesz a kivitelezés. Az első misszió már rögtön a mélyvízbe vetett, ahol Raymant egy kedves barátja ragadta meg a fülénél fogva, miután falujukba betört az első Hoodlum sereg, és a feladat nem volt más, mint manőverezve a gyönyörű háttér előtt kijutni az ostromgyűrű közepéből, valamint felszedni pár pirosan rikító kristályt. Nos, az akadás-mentes megjelenítés csak egy dolog, de hogy milyen színösszeállítás, illetve karaktermegjelenítés volt látható a monitoromon, az simán volt egy diszkrét hátas. Ilyenkor áldom, hogy nem támla nélküli széken ülök, mert biztos padlóztam volna egy szerényet. Ami egyszerűen elmondhatatlan, az a színek harmonikus egyezése, az összehangolt tájrajz és a karakterek individuuma. Olyan szinten ragyogott minden egyes poligon a képernyőn, hogy tényleg perceken keresztül csak hűűű, és haaa szavak hagyták el a számat. Kérem szépen, így kéne kinéznie minden egyes játéknak: mesevilágba kalauzoló, ám mégis komoly és érde-



kesnek tudni maradó (szerkezet meg szenvedő). Remélem a képek a lehető legjobban visszaadják majd, milyen hangulatot is tud árasztani egy erdő mélye vagy egy fakéreg közelről – hogy az alvó manókról már ne is beszéljek.

A játék egyébként remekül irányítható billentyűzetről is (amellett, hogy természetesen támogatja az összes elterjedtebb gamepadet), mindösszesen csak pár fontos billentyűre lesz szükségünk, mint a mozgásokat koordináló parancsokra, valamint az ugrást és extrákat adagoló leütésekre. Ez úgy nagyjából elfér 6 billentyűre deklarálva, tehát még simán kényelemben is érezhetjük magunkat. A szórakoztatásunkról egyébként egy remekbeszabott segítő is gondoskodik: a légy karakterétől én megrészegülten fetrengtem a röhögéstől, mert attól eltekintve, hogy amolyan modern pesztraként terelgeti az utunkat a továbbjutásban, a fő gegek forrása is ő lesz. Képi és szövegi poénok hada fog elhangzani az ő szájából, illetve lesz látható az arcán – ez az egész egyébként meglehetősen hasonlít a klasszikus képregények által favorizált megjelenítéshez és humorhoz.

Zene és hangok: Egy tavaly decemberben kiadott sajtóközlemény tanúsága szerint a Ubi Soft nem viccelődik, és minden egyes követ megmozgat annak érdekében, hogy játéka olyan sikeres legyen, mint még ezelőtt soha. Ehhez pedig még az olyan apróságnak tűnő részletekre is a végletekig odafigyeltek, mint a játékban szereplő karakterek szinkronizálása. Mert megtehették volna, hogy egy egész csapat erre szakosodott középkategóriás színésszel dolgoztatnak (mert a játék karakterei hál' Istennek egész sokat beszélnek), ám ők egyszerűen csak fogták magukat és leszerződtették a két legjobbat: John Leguizamót és Billy Westet. A két arc nem ismeretlen a szinkronrendezők előtt, hiszen Mr. Leguizamo többek között a nálunk is nagy sikerrel vetített Jégkorszakban volt utoljára hallható, míg Billy West olyan kultsorozatok hangembereként ismert, mint a Ren és Stimpy vagy a Bugs Bunny, hogy az M&M's cukorkák kalandjait feldolgozó alkotásokról már ne is beszéljek (ahol történetesen ő a piros bogyó volt).

Tisztán tények: Összegyűjtögettem egy kis csokorra való tényálladékot arra való tekintettel, hogy egyben is láthassuk, miféle perspektívából állhatunk neki március 20. után Raymanezni, melyből kiemelkedőnek tartanám megemlíteni a pályák számát: egészen pontosan a 10 részre bontott világ fontos, melyet 44 al-pályára osztottak a készítők. Ez már önmagában is egy hatalmas szám – azt hiszem, ez több hetes barangolást garantál még a legedzettebb platformjátékosoknak is. Aztán persze ezeken a pályákon a fő feladatokon kívül további mellékszálak is leledznek – amelyekért extra medálokat, kulcsokat és egyéb olyan értékes tárgyakat kaphatunk, melyet egy későbbi helyen más, szintén sokat érő dologra cserélhetünk. Ezek lehetnek bónusz animációk, illetve tárgyak vagy vadonatúj képességek. A karakterek sokszínűségéről gondoskodott a francia fejlesztőbázis, hiszen több mint 20 fajta ellenféllel sodorhat majd össze a balszerencse – melyek mindegyikéhez más és más technika szükségeltetik, ha likvidálni szeretnénk. A Raymanen dolgozó stábnak is akadt munkája rendesen, hiszen az előző részekhez képest jóval kidolgozottabb lett a karakter minden szinten. Nem csak az arcát animálták újra, hogy képes legyen egy rakat új érzelem és grimasz kifejezésére, hanem az egész testét újramodellezték, így a maga 200 animációs fázisával és 2200 poligonjával impresszív képet alkot magáról.

Pillantás a múltba, illetve jövőbe: Akiknek mond valamit a Flashback vagy az Another World neve, azok bizonyára jó emlékként őrzik szívükben a francia játékipar talán legkiemelkedőbb alkotásait, melyek azóta sem találtak méltó követőkre. Most azonban, hogy a Rayman harmadik részével játszogattam, megint előtört belőlem egy kis nosztalgikus érzés, és valahogy újból volt kedvem több órát játszani egy játékkal anélkül, hogy időben lefeküdtem volna aludni, vagy éppen más, fontos dolgokat csináltam volna – egyszóval teljesen magával ragadott. És az a tény, hogy a Ubi Soft márciusban több frontos támadást próbál indítani a játékosok ellen (a program a létező összes konzolra is megjelenik) – azt mutatja számomra, hogy tudatosan felkészültek arra, hogy Rayman újra a platformjátékok trónjára üljön. És őszintén szólva erre minden esélye meg is van neki, és szívből drukkolok, hogy sikerüljön…

Bagó Péter

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

ENCLAVE

Fejlesztő: Starbreeze Studios **Kiadó:** Vivendi Universal **Megjelenés:** 2003 nyár

Szörnyű csata dúlt egy távoli, mágikus világon... Vatar, a gonosz überdémon rettenetes seregei élén ostromolta a békés népeket, és győzelme bizonyosnak látszott... Ám ekkor színre lépett Zale, a varázsló, s botjával nagyot sújtott a földre, mire az kettévált, és a keletkező hasadék magának követelte az alvilág förtelmes jószágát. A megmenekültek örömükben várost alapítottak, Celenheimet, és boldogan éldegéltek, míg egy napon el nem kezdett újra egyesülni a föld, közelebb hozva ezáltal a két egykori ellenséget. Vatar erői ismét gyülekeznek, az adók a közelgő háborúk miatt emelkednek, a városlakók lázadoznak, mi pedig egy börtön mélyéről igyekszünk mihamarabb kiutat lelni, hogy aztán hozzákezdjünk egy külsőnézetes, akció-RPG stílusú világmegmentéshez.

Verzióbéli különbségek. Aki még nem fordult le eddig a székéről, olvasva e roppant eredeti játék hátteréül szolgáló történetet (különös tekintettel a Gandalf vs. Balrog csatára hajazó Zale vs. Vatar részre), az vagy újszülött, akinek nemcsak a viccek újak, de ez a koncepció is, vagy a stílus fanatikus híve, vagy kérdezze meg kezelőorvosát, gyógyszerészét. Ne sértődjön meg senki, magam sem vagyok mai keltezésű, s nem is ragadok le minden „kard és varázslat" ponyvaregénynél, még akkor sem, ha a borítón lenge öltözetű hölgyek simulnak zord tekintetű barbárok oldalához, elszánt tekintettel dacolva a cudar ellen torz látványával... Mindenesetre ahelyett, hogy tovább rontanám a fűtószalag-fantasy amúgy sem túl nagy ázsióját, fölcsatolom a szemellenzőt, és a továbbiakban kizárólag a játék pluszaival és mínuszaival foglalkozom. Xboxon már kapható az Enclave, így a neten komplett elemzéseket olvashatunk az ottani tapasztalatokról. (Ott a fő probléma a kezeléssel volt, ennek részletezésétől eltekintek, remélhetőleg ez marad az ikszesek problémája!) Maga a külcsín szemrevaló a konzolos változatban is, egyesek ódákat zengtek a kidolgozott környezet, a komplex karakterek, stb. miatt, és a jelenlegi számítógépek teljesítményét figyelembe véve a készítők szerint PC-n mindezek szebbek, jobbak lesznek. Ezt alátámasztják a promóciós célokból kiadott képek, némely screenshot egészen lenyűgöző, valósággal kiált egy méltó társért, ami az átlag feletti játékmenet (történet, stb.) képében érkezhetne. A feltételes mód azonban a levegőben lógva marad, és tekint le ránk búsan: az Xboxos verzió alapján cukormázas hack&slash-t kapunk. Ami nem lenne baj, ha annak is lenne beharangozva az egész, és nem kecsegtetnék az RPG-seket egy számukra megálmodott univerzum délibábjával. Annak idején pl. a Heretic-kel illetve folytatásával remekül elütöttük az időt, szingli- vagy multiplayer-ben, lődözve a ránk rohanó rémségek regimentjeit, és sorolhatnám még azon FPS-ek hadait, amelyek fantasy beütéssel rendelkeztek, és a megfelelő emberek, a célközönség soraiban hangos sikert arattak.

Akik a halált osztják. Kiderült tehát, hogy javarészt FPS-rajongók ülhetnek vidáman az Enclave elé, valamint az is, hogy a külsőségek terén Starbreeze-ék magasra tették a mércét. Ismerkedjünk meg hőseinkkel, az irányítható/-andó karakterekkel! Kezdetben egy lovagtípusú emberkét irányítunk, aki kardjával csapdossa le az ez ellen hevesen tiltakozó szörnyetegeket. Igen ám, de a PC-s változat fölkínálja a csábító sötét oldalt is, azaz Vatar mellé állva ügyködhetünk Celenheim és

kapcsolt részeinek megrontásán. (Ne várjunk túl sokat, ez legfeljebb „színeiben” különbözik a lovagos témától, mi vagyunk a feketék, ők a fehérek. E megkérdőjelezhető egyenlőségjel miatt egy-két egyház majd megint jól tiltakozni fog, de manapság ez kevéssé szokott számítani...) A két kampány között egyébként az első pálya, a börtön után választhatunk, és természetesen a döntés végleges, azaz félúton nem gondolhatjuk meg magunkat. Következzék néhány sor a fény lényeiről, akik Xbox-on már debütáltak, így konkrét infók is vannak róluk. Az alapkarakter, a lovag a végkifejletig a legjobb társunk lehet: a közelharcban verhetetlen, a nehéz fegyverek (kard, láncos buzogány) és a pajzsok mestere. Ne kérdezze senki, hogy miképp és miért kerül börtönbe, nyilván koholtak a vádak, és amúgy tökéletesen ártatlan, és csak azért hagyta magát elfogni, mert nem akarta az őrök vérét venni. Ha túltesszük magunkat a börtön és a nemes lovag dilemmáján, majd az első pár szinten is, máris választható lesz küldetéseinkben a vadász és a druida. Előbbi feltehetőleg a Diablo sztereotípia-teremtő tolvaja után szabadon egy íjjal és nyilakkal szaladgáló nő, aki a kézitusában járatlan, ezért a „lövünk, amíg tudunk, majd elrohanunk” (hit&run) taktika szimbóluma. Eleinte roppant hasznos ez, mert a program segít a célzásban, szinte automatikusan találunk, különösen akkor, ha egy ideig elidőzünk célkeresztünkkel az ellenfélen. Négy-öt lövés a főszörnyeken kívül mindenkit leterít, később azonban duplán nehezedik a dolgunk, a legyőzendők életpontjai a sebességükkel együtt emelkednek, pokollá változtatva korábbi metódusunkat. A nehéz szitukban jól jöhet a belső nézetre váltás, a célzáshoz ez amúgy is megfelelőbb pozíció, mint magunkat hátulról látva megtalálni a helyes szöget. Hasonló gondokkal küzdhetünk, ha a harmadik karaktert, a druidát választjuk. Ő tulajdonképpen egy mágikus vadász, mert távolba tud hatni varázslataival, igaz, a gyorsasága nem oly’ mértékű, mint nyilazó társának, viszont manájából gazdálkodik, ami nem fogy el, míg a vesszők messze szállnak (majd eltűnnek). A történet előrehaladtával színre lép a mérnök (engineer, egzotikus kellékekkel) és a hobbit is. Érdekesebbnek tűnik a sötét oldal, itt összesen hat lény közül választhatunk, aktuális irányítandó „emberünk” a berzerker, orgyilkos, varázslónő, lich, bombardier, goblin szextettből kerülhet ki. Döntésünket az előttünk álló feladat és a tagok adottságai nagyban befolyásolják, illetve az is, hogy a hatos javarésze jó ideig nem elérhető.

Extrák és multiplayer. A hacket és slashet színesítendő boltozgathatunk is: a pályákon aranyat találhatunk – persze nem kell ásnunk, a rosszfiúktól szerezhető – ezekből pedig a küldetések előtt újabb fegyverek, páncélok vásárolhatók; ezek egy része csak bizonyos karakterek által használható, ilyen pl. a fantasy-hoz remekül passzoló Molotov-koktél. A tapasztalatok szerint a harmadik/negyedik feladat után már kellően sok pénzünk van tekintélyt parancsoló cuccok beszerzésére. (Az árak igazából a páncélok esetén elvadultak, a többi megfizethető.) Ezekre szükség is lesz, hiszen a játékállás-mentést ellenőrzőpontokkal (checkpoint) valósították meg (Xbox-on még ennyi se volt) – no persze ez nem újdonság, konzolátiratok ritkán bírnak normális állásmenedzsmenttel.

Kissé ködös még a multiplayer-rész, itt értelemszerűen nincs Xbox-os összehasonlítási alap; az biztos, hogy a viszonylag sokféle karakter jó bázist képezhet bármilyen netes/LAN-os összejövetelhez, és az sem véletlen, hogy a fejlesztők játszhatóvá tették a setét oldal képviselőit, ezzel mintegy felhívva a figyelmet, hogy adott a lehetőség egy jók versus rosszak csapatos megmérettetésre.

Ennyi és nem több. A cikkek végét általában olyan címkékkel jelölöm, mint „végszó”, „összegzés”, stb., ezúttal viszont figyelmeztetni szeretném a gyanútlan spílereket, akiknek a képek alapján rögtön enklavézhatnéjuk támad: csak és kizárólag akkor szerezzék be Starbreeze-ék üdvöskéjét, ha megelégednek a látvánnyal és az egyszerű játékmenettel, és a klisés sztori, a világ sekélyes háttere nem a fontos faktorok között szerepel listájukon. Tény, hogy a mai PC-k adottságai fölülmúlják az Xbox-ot, és ez a kijövő anyagon látszani fog, de véleményem szerint – itt most megspórolok egy zengzetes szózatot a külsőségek hiábavalóságáról – ez messze nem pótolja az elveszett, elhanyagolt részeket. Ennek ellenére szerezhet kellemes órákat a megfelelő korosztály számára, más kérdés, hogy nekik meg talán pont nem ilyen hangvételű játékok lennének valók. Sebaj, majd rajzolnak a dobozra egy sárga karikát, benne egy tizenkettessel...

Sajoati

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

Jó két éve folyik egy érdekes MMORPG fejlesztése egy új csapat, a Cryptic Studio fejlesztésében. Leginkább egy online Freedom Force-ra hasonlít, hiszen itt is szuperhősökkel kell kalandozni és harcolni képregényszerű megjelenítésben, ami elég izgalmasan hangzik. A játék jelenleg a publikus bétateszt közelében jár, az alábbiakban egy interjút olvashattok, melyben a cég egyik alapítója, Jack Emmert válaszol a kérdésekre.

– Először kérnénk egy rövid bemutatkozást. Kik vagytok, hogyan állt össze a csapat?

– Fő tervezőnk, Rick Dakan és jómagam hosszú évekig papír-ceruza RPG-ket gyártottunk, ő főleg a D&D vonalon, én pedig a Marvel világában. Közösen határoztuk el, hogy számítógépes játékcéget alapítunk. Megkerestük közös barátainkat, Cameron Petty-t, Bruce Rogers-t és Matt Harvey-t, akik már bizonyították az iparban, olyan játékokkal, mint a Primal Rage vagy a Mace: The Dark Age. Egy paintball-csata után leültünk, és létrehoztuk a céget.

– Mutasd be, légy szíves a játékot: miről is szól a City of Heroes?

– A CoH-ban minden játékos egy szuperhőst alakít, hogy megvédje városát, Paragon City-t a gonosz erőktől. Mindenki megalkothatja saját egyedi hősét, kiválasztva típusát, meghatározva hátterét, elkészítve ruházatát, különféle szupererőket, képességeket és tárgyakat vásárolva. Ezután akár egyedül, akár társaival szembeszállhat Paragon City ellenségeivel, a legkülönfélébb szörnyekkel, idegenekkel, őrültekkel és bűnözőkkel. Minden, amit tesz, befolyásolja a város további sorsát, fejlődését, életét.

– Járjuk körbe a karaktereket. Milyen típusú hősöket kreálhatunk, milyen képességekkel ruházhatjuk fel őket?

– Hétféle eredet közül választhatsz: Altered Human, Mutant, Superior Human, Magical Powers, Mystical Artifact, Cyberware, Gadgeteer. Ez egy elég izgalmas skálát nyújt, hiszen például a Gadgeteer nem szupererővel, hanem egyedi technológiával készített tárgyakkal emelkedik ki, mint a képregények világában Iron Man. A Superior Human sem szupererővel rendelkezik, hanem különlegesen magas képzettséggel. Döntésednek megfelelően ezután 40 erő és mintegy 120 segéderő közül válogathatsz. Az erők két fő csoportra oszlanak: Control és Core Power. Például a Fire Control lehetővé teszi, hogy tűzgolyót lőj ki, tűzfalat emelj, vagy tüzes fegyvereket használj. Az Energy Blast ezzel szemben egy Core Power, ami nem olyan sokrétű, mint a Fire Controll, de jóval erősebb, mint bármi, amit azzal tehetsz.

– Mekkora a variációs lehetőség a ruházatban? Létrehozhatom-e saját, egyedi figurámat?

– Természetesen, hiszen elég unalmas lenne sok-sok kék-piros Superman az utcákon. A „jelmeztervezésnél” rengeteg ruhadarab, hajszín és forma, arcberendezés, több száz szín, minta és ábra közül választhat a játékos, amely több millió lehetséges kombinációt jelent. Persze lesznek előre elkészített ruházatok is azoknak, akik nem akarnak ezzel bíbelődni, és minél előbb játszani vágynak.

– Mi a helyzet a fegyverekkel, páncélzattal? Lesznek-e különleges tárgyak?

– A fegyverek és a páncélzat az eredetedtől függ, és persze választott képességed is befolyásolja, melyeket tudod majd használni. Lesznek speciális tárgyak, melyek átmenetileg különleges képességeket és erőket nyújtanak, de csak párszor lehet őket felhasználni. Ezek mindegyike szintén igényel bizonyos képességeket, és megfelelő hírnevet, főleg az erősebbek.

– Térjünk rá a játékmenetre. Úgy tudom, az ellenségek mind NPC-k lesznek.

– Igen, legalábbis a játék első szakaszában mindenképp, mivel most a lehető legteljesebb „hősélményre” koncentrálunk. De a fejlesztések következő állomása a játékosok által kreálható és irányítható „szuperellenségek” megjelenése lesz.

– Ha mindenki hős, akkor a játékosok nem is küzdhetnek meg egymással?

– Elég furcsa lenne, ha a hősök egymásnak esnének az utcákon, de nem akarjuk megfosztani a játékosokat ettől sem, hiszen a PvP az MMOG-k része, és a hardcore játékosok igénylik ezt. Ezért kitaláltunk egy arénát, amely nem egy statikus helyszín, sok kihívás várja a játékosokat, akik összemérhetik egymással erejüket.

– De ugye nemcsak folyamatos harcból áll a játék?

– Természetesen nem, elég unalmas lenne. Van egy alap sztorivonal, mely végighúzódik a játékon. Főellenségeink különféle csoportokba szerveződnek, egyéni célokkal, hőseinknek meg kell találni és eliminálni őket. A hozzájuk vezető nyomok nem mindig lesznek egyértelműek, és ha hősödnek nincs meg a megoldáshoz szükséges képessége

vagy felszerelése, más játékostól kell segítséget kérned. És persze lesz rengeteg küldetés is.

– *Hogyan fejlődnek hőseink?*
– Az ellenségek legyőzése és a küldetések teljesítése után tapasztalati pontokat szereznek, melyekkel erejüket és képességeiket növelhetik. Tehát nem lesz szintlépés, a CoH inkább képességalapú. Hogy mit tudsz fejleszteni, az eredetedtől függ, hiszen mindegyiknek van előnye és hátránya. Némelyik esetében az XP-t inkább az erő, másoknál pedig bizonyos képesség növelésére fordíthatjuk.

– *Mi történik, ha meghal a hősöm? Jár-e érte büntetés, és ha igen, mi?*
– Az elhunyt hős saját bázisán vagy egy kórházban születik újjá. Elveszít pár tapasztalati pontot, pénzt, és persze hírneve is csorbul.

– *Szólista vagy csapatalapú a játék?*
– Is-is. Megpróbáljuk mindenki igényét kielégíteni. Lehet önállóan kalandozni, a játékos megépítheti saját főhadiszállását is. Mint mondtam, lehet, hogy bizonyos esetekben igénybe kell venned mások segítségét. Ha egy kis csoportélményre vágysz, összeállhatsz pár hőssel egy-egy küldetésre, de közösen akár egy szupercsapatot is alkothattok, és együtt vehetitek fel a harcot ellenségeitekkel. Picit azért szeretnénk a csapatalapú játékot támogatni, például jóval több küldetést kínálunk csapatoknak, mint magányos hősöknek. A csapat közösen használhatja az erőforrásokat, nagyobb főhadiszállást építhet, és jobb, hasznosabb gadgetekhez juthat.
– *Lesznek e baráti NPC-k Paragon Cityben?*
– Természetesen! Rengetek békés polgár népesíti be a város utcáit, ez egyébként is a műfaj sajátja, mint ahogy az is, hogy neked, mint hősnek meg kell védened őket. Természetesen épp ezért kontrollálnod kell az erődet. Ha kitör egy utcai csata, a járókelők fedezékbe rohannak, de vigyáznod kell, nehogy Te sebesítsd meg őket, mert ezzel ugyancsak rombolod hírnevedet.

– *Beszéljünk kicsit a technológiáról. Milyen motort használtok, mik a jellemzői?*
– A játék a Bruce Rogers által írt, tehát házi fejlesztésű Cryptic Engine-t használja. Ez lehetővé tette számunkra, hogy a saját igényeink szerint alakítsuk ki a motort, ugyanakkor későbbi játékaink alapjául is szolgálhat. Fő elvárásunk volt, hogy képes legyen megjeleníteni egy igazi, lélegző nagyvárost, magas poligonszámú épületekkel. Paragon City egy hamísítatlan amerikai metropoliszra hasonlít: felhőkarcolók és szegénynegyedek, parkok, autók, járókelők. A legnagyobb kihívást mégis az jelentette, hogy beépítsük a repülést a játékba úgy, hogy ne kelljen érte értékes frame rate-eket áldozni. A hősök ugyanis kedvükre repkedhetnek a magasban, felülről szemlélve a várost, ami nem egyszerű programozói feladat.

– *A megfilmesített képregények fontos eleme a zene. Mi a helyzet a CoH-val?*
– Igen, jól látod, szerintünk is fontos a zene és persze a hangok a megfelelő hangulathoz. Természetesen a Direct Sound technológiát használjuk, támogatva a 3D-s hangzást. Megpróbáljuk kihasználni a DS8 speciális képességeit, hogy kreatív, dinamikus számokat élvezhessen a játékos, az ismétlődéseket elkerülve. Leszerződtettünk egy zeneszerzőt, aki több játék- és reklámfilm zenéjét írta, az ő segítségével remélem, zenei téren is megfelelően ki tudjuk szolgálni a játékosokat.

– *Milyen beviteli eszközöket támogattok, hogyan épül fel a kezelőfelület?*
– A CoH játszásához billentyűzet+egér kombinációt ajánlunk. Az erők és a tárgyak használatához a képernyőn lévő gombokat kell aktiválni. Készítettünk egy intuitív ikonrendszert, amely segít mindent megfelelően beazonosítani.

– *Az MMOG-k legfontosabb kérdése a szerver. Hány játékos játszhat majd egyszerre, hogy támogatjátok őket?*
– Egyelőre 2000 játékos/szerver a megcélzott érték. Igyekeztünk úgy megtervezni a várost, hogy a játékos ne érezze úgy, hogy egy csak hősökkel benépesített világba érkezett. Van pár saját, egyedi fejlesztésünk, hogy a lagolást és a hackereket kizárjuk, de ez egyelőre titok!

– *Rendben, reméljük mielőbb kipróbálhatjuk a játékot. Köszönjük az interjút!*

]{redenc

BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME

Fejlesztő: Digital Illusions **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.ea.com/eagames/official/battlefield1942

A 2. világháborúval foglalkozó játékok a virágkorukat élik, ez nem is vitás. Egyre-másra jelennek meg a Nagy Háborúhoz ilyen vagy olyan módon kapcsolódó anyagok. Az egyikben éppen a fogolytáborból való szökést gyakorolhatjuk, a másikban egyedül írtjuk végig a nácik mitikus szörnyeit, a harmadikban pedig kis csapatunkkal hajtunk végre izgalmasabbnál izgalmasabb akcióinkat. De akad olyan is, amiben online irthatjuk netes társainkat a megfelelő havi összeg letétele után. A sor végére hagytam az elmúlt ősszel éppen hogy csak megjelent Battlefield 1942-t, amely hemzseg a technikai újításoktól, valamint a jobbnál jobb ötletektől. Nem is csoda, hogy azonnal a játékosok kedvencévé avanzsálta magát. Már a szeptemberi megjelenéskor sem volt titok, hogy bizony a kiadott, teljes háborút átfogó (annak ellenére, hogy 1942 van a címben) küldetések mellett készül egy földrajzilag kisebb területet bemutató kiegészítés is, amely már akkor rendkívül előrehaladott állapotban volt. Ezt mi sem mutatja jobban, mint hogy a tesztelésre kapott példányt valamikor december elején égették lemezre, majd hosszú utat bejárva végül elérkezett kicsiny szerkesztőségünkhöz, hogy be tudjuk mutatni a majdnem teljesen kész játékot.

Történelmi előzmények. A kiegészítő lemez nevéből nem nehéz kitalálni, hogy a történelem mely szelete is került bele a folytatásba. Az már egy teljesen más kérdés, hogy a világháborúnak ezen szakasza valahogy mindig elbújik a normandiai partraszállás, a csendes-óceáni harcok vagy az orosz páncéloscsaták árnyékában. Ezért úgy gondoltam, nem árt egy kis történelmi áttekintés ez ügyben (legalább azt megtudjuk, hogy kik és miért harcoltak ezen a földön).

1942 telére a náci Németország egy olyan problémával nézett szembe, amivel addig még soha: csatát vesztettek Észak-Afrikában, és Sztálingrádnál sem álltak valami fényesen a -20 fokban. 1943 tavaszára fel is kellett adniuk Tuniszt, így a szövetségesek gyakorlatilag teljesen megszállták a sivatagos kontinenst. Nyilvánvalóvá vált, hogy az orosz előrenyomulással párhuzamosan a szövetséges hadvezetés nem fogja kihasználatlanul hagyni azt a földrajzi tényt, hogy Tunézia és Líbia partjai nagyon közel fekszenek az Olaszországot magába foglaló félszigethez. Ennek örömére júliusban az angol 8. és az amerikai 5. hadsereg már Szicília földjét taposta. A további történéseket az egyes küldetések előtt ismertetem, melynek végére eljutunk Rómába is. Természetesen az olaszországi harcok itt még nem értek véget, hiszen Olaszország Rómától északra eső része jóval nagyobb terület, mint a déli. Ez talán egy másik kiegészítő lesz. :)

A The Road to Rome kiegészítő egy darab CD-n leledzik, melynek területét (ebben a verzióban) alig több mint 70%- ban használja ki. Ez egy kis csalódást okozott rögtön az elején, mert ezzel párhuzamosan nem találtam egyetlen új bevezető videót sem. Így továbbra is az alap Battlefieldnél már megszokott bejelentkezés köszönt ránk. Természetesen ez magának a játéknak az érdemeiből semmit nem von le, azonban a múltkori Medal of Honor kiegészítője ebből a szempontból teljesen elkényeztetett minket, ami jó példája annak, hogy ilyen kis pluszokkal jelentős hangulati hatásnövekedés érhető el. Ha már a technikai dolgokról irogatok, akkor meg kell említenem, hogy az új pályák kampány módban csak kisebb trükkök segítségével voltak elérhetők, aminek az lett az eredménye, hogy az egyes csaták nem biztos, hogy történelmi sorrendben fognak következni (bár igyekeztem részletesen utánanézni a dolgoknak). A CD-n leledző C&C: Generals movie-ról már nem is írok, mert mire ezt olvassátok, már úgyis megjelent (hacsak nem halasztják azt is tovább...).

Csatamezők. A Battlefield estében a „hadjárat" szó nagyon sok mindent nem takart, hiszen csak a nagyobb csatákat tudtuk egymás után lejátszani. Kicsit nevetséges is volt ezt hadjáratnak nevezni, hiszen az egyes csatamezőkön harcoló katonák között az ég adta világon semmilyen kapcsolat nem volt, hogy a földrajzi távolságokról már ne is beszéljünk. A mostani esetben már jóval jogosabbnak érzem játékos karrierünk ilyen névvel történő illetését, hiszen csak Olaszországban kell harcolnunk, majdnem mindig ugyanazon hadsereg tagjaként. Itt is lesznek kivételek, így megeshet, hogy teljesen más náció tagjaként szállunk szembe az ellenséggel. Természetesen ez nem egy nagy negatívum, csak egy kis apróság. A következőkben a kiegészítőben található hat darab csatát fogjuk áttekinteni kicsit részletesebb bemutatásban. Nosza.

Husky-hadművelet. 1943. július 7-én általános szövetséges támadás indult Szicília partjainál, melyben a 8. angol és az 5. amerikai hadsereg vett részt. Talán kevesen tudják, de ez volt a második világháború egyik legnagyobb, ejtőernyős bevonással lezajlott támadása. Szövetséges

oldalról cirka 3000 hajó, 160000 katona (8 hadosztály), 14000 jármű, 600 harckocsi és 1800 löveg vett részt a harcokban. Ellenfélként 315000 olasz és 90000 német katona állt szemben, mint megszálló hadsereg. Mint a 8. angol hadsereg tábornoka, maga Montgomery vezette a támadást. A technikai fölényüket kihasználó szövetségesek augusztusra teljesen kiszorították a náci csapatokat Szicíliából, és megindulhattak Dél-Olaszország felé. De erről majd később, most nézzük meg, hogyan sikerült a Husky-hadműveletet életre kelteni.

Támadásunk célja, hogy a tengerpartról benyomulva a közelgő kis városkát elfoglaljuk, ezzel teljesen kiszorítva az olaszokat. Stílszerűen ejtőernyővel is megérkezhetünk a partra, vagy a közeli hajóról is indulhatunk a parton található védműveknek. Amint megvetettük a lábunkat a legszélső ponton, máris özönlik az elengedhetetlen utánpótlás. Szükségünk is lesz rá, mert az olaszok amellett, hogy több géppuskafészket is kiépítettek maguknak, páncélosokkal és hernyótalpas járművel is rendelkeznek. A pálya nehezebb részét a városka előtti híd bevétele jelenti, mivel a túloldalon jó pozíciók találhatók a mesterlövészeknek, valamint a repülőtér is elérhetetlen távolságra, biztonságban helyezkedik el az általunk belátható területtől. Szerencsére a folyó melletti pozíciónál nekünk is jut 2 könnyebb harckocsi, amivel egyszerűsödik az áttörés. Az utolsó zászló elfoglalása után hadseregünk biztonságosan folytathatja útját a sziget belseje felé.

A terep kialakítása tipikus tengerparti *partraszállóhelyet* teremt. Ezzel együtt okosan vannak elhelyezve a védelmi pontok is, melyek egymást nagyszerűen tudják fedezni. A géppuskák kialakítása is jobb fedezéket nyújt használójának, mint korábban. A kis olasz városka, illetve a házak jellege jóra sikerült. A látványt egyértelműen a templomtorony uralja. Nagyon ne nézelődjünk, mert alatta egy géppuskafészket rendeztek be a kedvünkért. :)

A Salernói csata. Miután a szövetségesek elérték Messinát augusztus 17-én, tulajdonképpen megnyílt az út a félsziget elfoglalása felé. Erre már szeptember elején sor is került, amikor a szövetséges csapatok Dél-Olaszországban partra szálltak, melyre a legalkalmasabb hely a Nápoly melletti Salerno városa volt. Ezzel párhuzamosan Rómában eltávolítják Mussolinit az ország éléről, és miniszterelnöknek Pietro Badoglio marsallt nevezi ki, aki rögtön megadási tárgyalásokba kezd a szövetségesekkel. Természetesen a németek megteszik az ellenlépéseket, és lefegyverzik az itáliai hadsereget (Fall Achse). Szeptember 10-én német ejtőernyősök beveszik Rómát is, majd szeptember folyamán majd' 7000 olasz katona esik el német fegyverektől...

Esetünkben az amerikai és a német haderők állnak egymással szemben, céljuk, hogy a magaslatokat megtartsák. Ez összesen három pontot jelent, melyek közül az egyiken stratégiai fontosságú rádió adó-vevő foglal helyet. A térkép egészen érdekes, lévén a két hadsereg két ellentétes „sarokból" indul, hasonló felszereltséggel. Ez annyit tesz, hogy harckocsik és repülőgépek is rendelkezésre állnak mind a két részről. Harci eszközként itt debütál a US M3 GMC halftrack is, ami egyrészről a vezető által irányított anti-tank löveggel, másrészről egy jól páncélozott hátsó géppuskaállásból áll, valamint egy utas is helyet foglalhat az vezető melletti ülésen.

A terep nem áll másból, mint kopár sziklából és a köztük kanyargó poros utakból. Mivel egy szál fedezék sincsen, ezért a légi fölény még nagyobb szerepet kap, mint általában. A magaslati pontok jól fel vannak szerelve, és plusz járművekhez is juthatunk bevételükkor. A terepből adódóan leginkább egy *king of the hill* módra hasonlít. Akinek sikerül elfoglalni mind a három pontot, az máris nyeregben érezheti magát, hiszen az ellenfél bázisáról kivezető hidat könnyű tartani. Egyedül a légvédelem lehet probléma, bár a védelmi feladatokat a kiváló helyen fekvő légvédelmi lövegek képesek ellátni.

A táj megvalósítása ismét csak nagyszerűre sikerült. A kis dombokon álló házak valóban Olaszország déli tájait idézik. Más látnivaló nagyon nincs is, így további részletességek sem terhelik szerencsétlen videokártyánkat. Amit egy kicsit furcsálltam, az a már említett nagyfokú szimmetrikusság. Bár nem volt szerencsém Salerno környékén járni, azonban nehéz elhinni, hogy pontosan így alakult volna a történelem. Ez azért is fáj egy kicsit, mert az eddigi Battlefield térképek nagyon jól visszaadták az adott csata problémáját. De lehet, hogy csak én vagyok telhetetlen. A továbbiakban ismét csak előretörnek a szövetségesek, és október elsejére elfoglalják Nápolyt.

Baytown hadművelet. Az amerikai előrenyomulással párhuzamosan Montgomery az angol csapatok élén partra szállt az olasz csizma hegyén. Ellenfele a meglehetősen gyenge olasz hadsereg. Ennek ellenére ez a hadművelet nem

lesz egyszerű számunkra, mivel a lehetséges legnagyobb földrajzi támogatás áll az olasz oldalon. Az angol hadsereg az elfoglalandó hegy mellett szállt partra úgy, hogy egy kis sziget is fekszik a két földrész között. Ezért egyrészt áll kell kelnünk két hídon, majd egy szerpentinen kell megmásznunk a hegyet. Természetesen közben számtalan géppuskafészek tarkítja a tájat. Ezek kilövése sem egyszerű, mert egy erős páncélos védelemmel kell szembenéznünk, aminek két központja van. Egyik a hegy aljában lévő támaszponton, másik pedig éppen a hegy tetején helyezkedik el. Az olaszok repülőtere sem elérhető, hiszen a lehető legtávolabbra került tőlünk.

Ha még ez sem lenne elég, akkor megemlítem még azt is, hogy a német Messerschmidt gyár legújabb, Bf-110-es bombázója is az ellenfél rendelkezésére áll. Ez a kétmotoros bombázó nagy tűzerőt képvisel, plusz még farklövésszel is számolnunk kell. Taktikánk a frontális támadáson kívül tartalmazhatja a partraszálló csónakok további felhasználását, mellyel elkerülhetjük a kis szigeten át történő előrenyomulást. Így a stratégiai fontosságú, a hegy lábánál fekvő páncélos központot is el tudjuk foglalni. Onnan már csak fel kell mászni a hegy tetejére úgy, hogy közben ezerrel géppuskáznak a bunkerekből. :) E két hadművelet után az egyesített szövetséges seregek tovább nyomultak északra, Róma irányába. Az egyetlen probléma az előttük fekvő Gustav-vonal, melynek áttörése nem volt egyszerű feladat.

Santo Croce-i csata. Ez a csata tulajdonképpen egy kis bemelegítést jelent a Monte Cassino-i megmérettetés előtt. Részletesebb történelmi vonatkozásokat nem találtam ennél a hadműveletnél. De ha találtam volna, az sem számítana valami sokat, hiszen a Salernói felálláshoz hasonlóan itt sem valóságos harci helyzetről van szó. Ugyanis a két hadsereg egymás mellől indul, teljesen hasonló felszereltséggel. Cél az előttünk fekvő dombon lévő hét pont közül a lehető legtöbbet birtokolni. Talán erre a helyzetre még jobban ráillik a king of the hill leírás. Nehézfegyverzetet csak az alsó, kiindulási bázison találunk. A dombon már csak kis dzsipek várják a katonákat, hogy a lehető leggyorsabb előrenyomulást tudják produkálni. A terep hasonló, mint a Salerno melletti dombok voltak. Sok mindent nem raktak hozzá, az biztos.

Talán ez a térkép lóg ki a legjobban az egész sorozatból, hiszen itt már végképp látszik, hogy a lehető legkisebb mértékben sem törekedtek a valósághűség elővezetésére. Egy egyszerű többjátékos pályával állunk szemben, amit behelyeztek egy ilyen környezetbe. Valamelyest feledteti a pálya iránt érzett keserűséget, hogy a bombázókkal jól el lehet szórakozni. :) Ha már nagyon hozzászoktunk az angol és amerikai zászlókhoz, akkor figyeljünk oda, mert a franciák zászlaja hasonló a németékéhez.

Monte Cassino. Róma legerősebb déli vonala a Gustav-vonal, annak is legerősebb pontja Monte Cassino. Ez a kis település gyakor-

latilag egy természetes képződményű erődítmény. A város maga egy meredek hegy lankáira épült, a hegy tetején a St. Benedikt apátság foglal helyet. Mindemellett a helyet három oldalról is folyó veszi körül, és a meredek hegyfalak nem alkalmasak támadásra. Ezt az erődítményt kellett elfoglalni az amerikai hadseregnek, hogy megnyíljon az út a Liri-völgy felé, amit Róma kapujának is neveznek. Közben az angol haderő a félsziget keleti felén támadott előre. Útjukat számos hegy és folyó nehezítette meg. Az szövetségesek első támadása Monte Cassino ellen 1944. január 12-én volt. A következő három hónapot kénytelen voltak ennek az erődítménynek az elfoglalásával eltölteni. Érdekes szerep jutott a hegyen álló apátságnak, hiszen a németek innen irányították beásott lövegeiket, amik gyakorlatilag bármit megsemmisítettek, ami a hegy oldalán fel akart menni. A szövetségesek vesztesége és a sebesültek száma ebben a három hónapban 180000 ember volt.

Ilyen előzmények után nem csoda, ha egy kicsit félve vágunk neki a harcnak. Kiindulópontunk a hegy lábánál fekvő városka. A város és a hegy közötti folyó újabb akadályt jelent, hiszen a hegyoldalból kiválóan be lehet lőni a hidakat. Célunk a teljes terület elfoglalása. Ez gyakorlatilag a hegyoldalon elhelyezkedő zászlók keserves megszerzése és megtartása lesz. A hely egyre szűkül és a járművekkel sem egyszerű felfelé haladni a sok szögesdrót és védelmi állás között. Az egyetlen könnyítés, hogy a lerombolt lövegek végérvényesen eltűnnek. Így ha visszaszorulunk, akkor a következő támadásnál velük már nem kell számolnunk.

Talán ennek a pályának a megvalósítása sikerült a legjobban. A már megszokott kis olasz városka mellett a hegyoldal kialakítása a játék keretein belül jól érzékelteti azt a nehézséget, amivel a szövetséges katonáknak meg kellett küzdeni. Külön nehézséget fog okozni az apátság maga, hiszen a romos épületben rengeteg védelmi pozíciót kialakítottak, így a kis helyre beszorult német sereg nem fogja magát könnyen adni. Noha több hadsereg is részt vett a támadásban, a készítők a franciák mellett döntöttek, így itt részletesen megismerkedhetünk ezzel a hadsereggel is.

A védelmi vonalat május első hetében sikerült áttörni, és végül május 18-án került fel az apátság romjaira a lengyel hadtest fehér–piros zászlaja.

Anzio. A Gustav-vonal áttörésével az Olaszország déli részén ragadt seregek végre tovább tudtak Róma felé nyomulni. Noha a szövetséges haderőnek már január végén sikerült partra szállni a Rómától alig 40 km-re lévő Anzio városka mellett, egészen a Gustav-vonal áttöréséig nem volt erejük tovább nyomulni. De május 23-ára már harcban állt az egész Cézár-vonalnak nevezett védelmi rész, ami gyakorlatilag Róma utolsó külső védelmét jelentette. Német oldalról a 65. gyalogos, a 4. ejtőernyős és a 26. páncélos hadosztály állt szemben az előrenyomuló 5. amerikai hadsereggel.

A játékban egy meglehetősen ártatlannak kinéző kikötővárosban találjuk magunkat. Célunk, hogy a tengerparti állásainkból kiindulva elfoglaljuk a teljesen üres kikötőt, és persze a németek bázisát. Mivel a várost folyó szeli ketté, stratégiai fontosságúak a hidak. A folyó belső kanyarulatán előrenyomulva előbb előre jutunk, de a német bázis is közelebb van, ahol a páncélosok tanyáznak. A túloldalon ugyan nincs senki, de hosszabb az út is. Ahhoz képest, hogy ez az utolsó pálya, nagy nehézségekkel nem találkozunk, mivel járművekkel hadseregünk is jól el van látva. Amint elfoglaltuk a főteret, gyakorlati ellenállásra már csak a vasúti berakodóhely felől kell számítanunk, mivel itt van az ellenfél repülőtere is. Persze egy többjátékos módban, ahol az ellenfelek okosabbak egy kicsit :), máris nem lesz egyszerű ennyire a pálya, mivel jól ki

van egyensúlyozva, és a nácik nem adják majd könnyen magukat. Összefoglalva elmondhatjuk, hogy egy klasszikus pályával állunk szemben. A városka a már szokásos elemekből épül fel, külön színfoltja a kikötő, ahol a méretes daruk melletti felszállás külön élmény. Mindemellett többre számítottam Cassino után.

A továbbiakban már nem állt semmiféle akadály a szövetségesek és Róma között. A német hadvezetés belátta, hogy már nem sikerül megállítani az előrenyomulást, és viszonylag kis károk okozása után kivonul az olasz fővárosból. Így a műkincsek és ókori épületek túlélték a körülöttük zajló háborút. Az amerikai hadsereg június 4-én vonult be az Örök városba. Eme időpont rendkívüli fontossággal bírt, hiszen alig két nap múlva megnyitották a nyugati frontot Normandiában. Így Németországnak most már egy három irányból közelgő támadással kellett szembenéznie, ami jelentősen megosztotta haderőit.

Ennyi lett volna a történelemnek és a játéknak a kapcsolata. Amint láthatjuk, kisebb kivételektől eltekintve az alkotógárda folytatta azt a nemes törekvését, hogy a stratégiailag fontos csatákat élethűen adja vissza a közönségnek. Különösen nagy teljesítmény ez, hiszen mindezt úgy hajtották végre, hogy még a játék élvezete is megmaradjon. Amit ezzel kapcsolatban hiányoltam, hogy magának Rómának az elfoglalása nem szerepel a program repertoárjában. Ez talán annak tudható be, hogy jelentős csata nem volt Rómánál, és valószínűleg idejük sem maradt már rá. Mindenesetre egy kis hangulatos csetepaté valami ismert római helyszínen sokat dobott volna a befejezésen.

Többjátékos mód. A Battlefield névhez szorosan kapcsolódik a többjátékos mód kifejezés is, hiszen a játék alapkoncepciója az, hogy sok arc egy szerveren tudjon egymás ellen játszani. Ebben a tekintetben nem sok minden változott, hiszen a játék alapszerkezete teljes mértékben megegyezik az alapváltozattal. Mindemellett a The Road to Rome kiegészítőhöz rögtön megkapjuk az v1.25-ös patchet is, amiben jelentős változást nem eszközöltek a szokásosnak mondható optimalizálásokon kívül. Szervergazdák számára megnyugtató hír, hogy a szerverük konfigurálása ugyanúgy történik. Így tehát aki már hozzászokott a BF netes változatához, az az új pályák mellett nagyon nem fog meglepődni semmin. Mivel ismét csak egy újságírói változatról van szó a jelen esetben, remélem, nagyon nem csodálkoztok azon, hogy nem volt hol kipróbáljam a játék eme részét is. Így ha pár apróságról nem számoltam itt be, akkor írjátok ennek a számlájára.

Kinézet és hangzás vs. teljesítmény. Gyakorlatilag ezen a téren sem kell nagyon megerőltetnem magam, amikor ismertetni szeretném a játék ilyetén vonatkozásait. Az elmúlt pár hónap alatt nem történt semmiféle csoda, így minden maradt a régiben. Természetesen az új hadsereg és új járművek magukkal hozták az új textúrákat, valamint néhány, már megszokott jármű is új köntösbe került. Abban az esetben, ha egyjátékos módban játszunk, vegyük figyelembe, hogy a játék a CPU teljesítményének egy általunk megadott százalékát az AI részére bocsátja, így esetleges kedvenc netes beállításunk erősen szaggatni kezd. Az itt látott képek egy része 1024-es felbontású, míg a nagyobb részük 800-as felbontásban készült teljes kidolgozottság mellett (természetesen FSAA nélkül). Ez annak tudható be, hogy a tesztgép egy P4 1.6 GHz-es procival és egy GF4 Ti4200-al üze-

melt. Az igazi kihívással leginkább a processzornak kellett szembenéznie, mivel a Ti4200 simán vette a – valljuk meg – nem valami erőteljes grafikai effektusokat. Ennek ellenére a játék kaliberének megfelelő képi élményben lesz részünk. Azaz jóban.

Hangok tekintetében a készítőknek általában könynyebb dolguk van. Ez igaz a Bf1942 sorozatra is, hiszen a lánctalpak csikorgásától elkezdve a repülőgépmotorok dübörgéséig minden a legnagyszerűbben ki van dolgozva. Zene tekintetében az ég adta világon semmiféle újítás nincsen. Pedig csak a menük alatti aláfestést kellett volna kicserélni. Úgy látszik, erre sem volt idejük. Vagy csak nagyon tetszett nekik a régi. :)

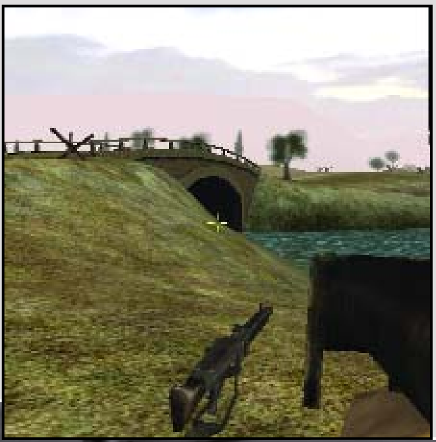
A nagy konklúzió. Abban az esetben, ha eredendően valami nagy Battlefield fan lennék, akkor valószínűleg kiakadtam volna a kiegészítőnek nevezett programcsomagon. Tettem volna ezt annak okán, hogy mostanában a játékkészítők szeretik elkényeztetni a játékosokat, és a kiegészítőkben számos új dolgot csillogtatnak meg. Ebben az esetben mindez elmaradt, és tulajdonképpen arról van szó, hogy hat újabb pályát gyártottak az alapjátékhoz. Az egyetlen pozitívum, hogy nem elégedtek meg a rendelkezésre álló építőelemekkel, hanem az alaphoz hasonló szintű, minőségű és élethűségű elemeket gyártottak. Ezek segítségével teremtették meg aztán az olaszországi feelinget, amire igazán nem lehet panaszunk. Bár ezek változatossága korántsem ölel fel akkora területet, mint ahogy tette azt rendkívül változatos helyszíneivel az alapjáték, de a játék során ez nem okozott gondot. Max. ránézésre nem lehet megmondani, hogy éppen melyik pályán játszunk. :)

Ami viszont megmaradt, az a hamisítatlan Battlefield érzés, amikor kiugrunk a száguldó dzsipből, és bevetjük magunkat a Mustang botkormánya mögé. Sajnos a leírásban említett új szerkezeteken kívül újabbak nem kerültek be a repertoárba, ámde még így is félelmetes, amit a program fel tud vonultatni ezen a téren. Akik emiatt szerették a játékot, azok most sem fognak csalódni. Lesz alkalmuk megcsillogtatni tudásukat az egyes acélszörnyetegek volánja mögött. Mindez hűen tükrözi a második világháború véres valóságát is.

Amik viszont eltűntek, azok a bugok. A játék teljesítése alatt nem találkoztam semmiféle hibával. A fegyverek jól működtek, a járművek fizikája tökéletes (bár néha idegesítően csúszkálnak a domboldalon, mégpedig úgy, ahogy a valóságban lehetetlen). Ez igazán bravúros teljesítmény. Persze halkan megismétlem, hogy nagyon sok mindent nem újítottak.

Hmm, azt hiszem, minden lényeges dolgot megosztottam veletek, amiket az elmúlt egy hétben tapasztaltam. Azt gondolom, nagyon nem kell ajánlanom senkinek sem a játékot, hiszen egy közismert produktumról van szó. Aki pedig még nem játszott volna, annak úgyis először végig kell tolnia az alapjátékot, hiszen máshogy nem hajlandó elindulni a kiegészítő. Ha minden jól megy, akkor mire ezeket a sorokat olvassátok, már meg is jelent a játék. Jó szórakozást hozzá.

Ch00ler



82%

grafika 21/25
zene/hang 12/15
játékélmény 34/40
kategórián belül 11/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET

csalás [**háttérkép**] javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

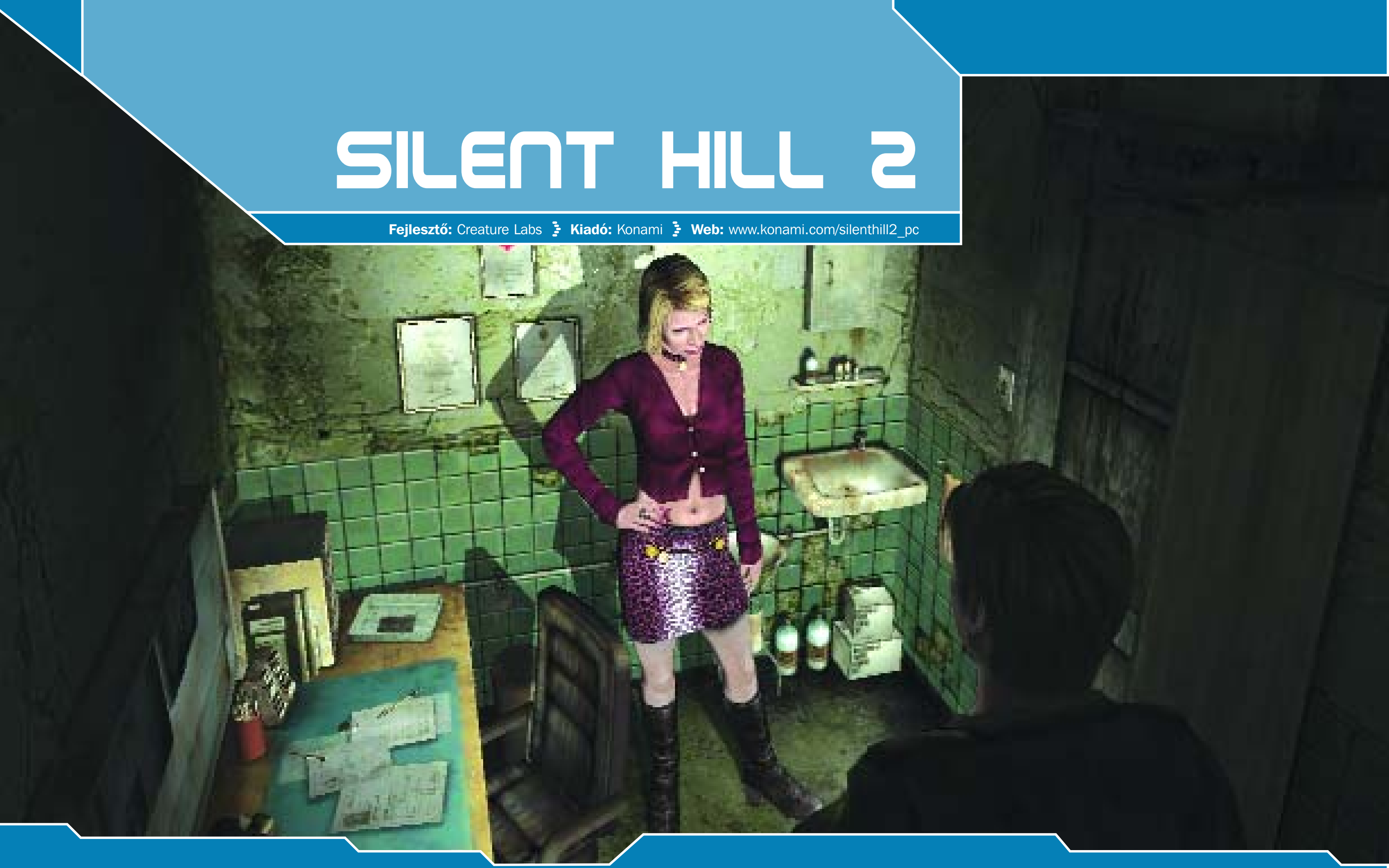
500 MHz CPU, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD, 16x CD

ARENA

Battlefield 1942 ....96%
Operation Flashpoint 94%
Medal of Honor: Spearhead...........92%

SILENT HILL 2

Fejlesztő: Creature Labs **Kiadó:** Konami **Web:** www.konami.com/silenthill2_pc



„Lázasan fekszem az ágyamban, és a hideg ráz – mégis van egy hely, amire nyugodt szívvel emlékszem. Ami nem más, mint Silent Hill. Emlékszel a városra? A közös kis emlékünkre? Azt ígérted, elviszel majd oda, újra és újra – de sosem tetted. Most ott várok Rád – a közös helyünkön –, várok Rád, hogy eljöjj hozzám... de sosem jössz. Begubózva ülök a félelemtől, mert tudom, hogy soha nem fogsz tudni megbocsátani nekem, olyan szörnyűséget tettem Veled. Hidd el, hogy ha megváltoztathatnék bármit is, nem engedném, hogy ilyen fájdalom érjen Téged – bárcsak esélyem lenne megváltoztatni a történteket, de sajnos a múlton módosítani már nem tudok. Félek, hogy nem jössz, és félek, hogy egyedül maradok – talán mindattól a rossztól, amit nem éreztem, mikor együtt voltunk még...”

A fenti, kissé patetikus részlet természetesen kiragadott mozzanat a Silent Hill nyitó animációjából, melyből többek között az is kiderül, hogy miért utazik James Sunderland (a.k.a. dö híró) egy világ végén lévő amerikai kisvárosba. A történet persze nemhogy első, de második hallásra sem lesz valami roppant emészthető dolog, hiszen a program készítői mindent elkövettek annak érdekében, hogy a lehető legtöbbször játsszuk végig a játékot a teljes igazság kiderítése érdekében. Az információknak így az elején tehát igen csak híján vagyunk, mindösszesen annyit tudunk, hogy James felesége, Mary (aki a fentebbi levelet is írta) immáron 3 éve halott, s most mégis arra kéri férjét, hogy találkozzanak. A fiatalasszony egy szörnyű tüdőbetegségnek köszönhetően távozott el idő előtt az élők sorából, amin James a mai napig nem bírta túltenni magát, és hát az, hogy a felesége halála óta eltelt 3 év után egy frissen keltezett levelet kap tőle, csak bonyolítja a történet ügymenetét. Természetes hát, hogy azon nyomban ellátogat a helyre, s talán jómaga sem sejti, hogy élete legnagyobb kalandja vár majd rá ott – a kietlen semmiben...

...merthogy in medias res, a SH2 nem cicózik: úgy dobja a játékost a mélyvízbe, mintha csak itt kelne és feküdne minden nap: mintha a város szívverésében élne, és a sarki fűszeres a legrégebbi ismerőse lenne. Momentán nem tudom, hogy másoknak mennyire lehet ez zavaró vagy imponáló – tudni kell, hogy volt ugye egy elődje is. Mert a Silent Hill 1999-es PlayStation-ös megjelenése bizony nagy hype-ot váltott ki az érdekelt konzolos kollégák körében – kevés kivételtől eltekintve talán az egyetlen olyan konzolos játék, ami miatt fanyaloghatott a PC-s társadalom, amiért eleddig mellőzniük kellett eme japán horror-csodát. Merthogy annak rendje és módja szerint a több mint 2 évig készült első rész lefektetett minden olyan hagyományt és alapkövet, amiből a folytatás, illetve az eljövendő folytatásoknak építkezniük és meríteniük kell, illetve érdemleges. Mindezen tények ismeretében tehát (vagyis az első rész történetét behatóan ismerve) nem nehéz megszokni, illetve újból beleilleszkedni abba az atmoszférába, amit a játék magából áraszt. Csak hát ugye ez nem minden szerencsésnek adódott meg, s bizony úgy fogunk járni, mint az a bizonyos borjú, aki jobb híján csak a száját tudja tátani az újkapura. Minden új, minden olyan idegen lesz. És talán ez okozza azt a nehézséget, amit a legtöbben negatívumként hoznak fel a játékkal kapcsolatban: minden olyan kusza és érthetetlen, a szörnyellák pedig nemhogy ijesztőek,

hanem teljesen nevetségesek. Nos, mint mindenhez, úgy ehhez is némi befogadó készség kell – eleve negatív hozzáállásból nem is fog kisülni semmi jó.

De hogy azok kedvére is tegyek, akiknek halvány dunsztjuk sincs az eddigi eseményekről, lássuk, mit érdemes tudnunk Csendes Hegyről! A város az Amerikai Egyesült Államok területén helyezkedik el (persze csak elméletben, a valóságban nem létezik), és mint minden valamire való település, rendelkezik modern lakóházakkal, közszolgálati épületekkel, telefonhálózattal – egyszóval remekül képviseli a nagy, büdös átlagot. Igen ám, csakhogy a felszín alatt valami sokkal sötétebb dolog lappang (amit az első rész végigjátszása után teljes valójában meg is tapasztalhatunk), hiszen a város démoni arcát is megszemlélhetjük a kalandjaink során – és ez minden normális ember képzelőerejét felülmúlja. A sötét mágiával foglalkozó lakosok, a kórházban folyó titkos drogkísérletek csak a kezdeti „para-hangulatot" adják meg, de minekutána minden egyes ember felszívódik, és a városra sűrű köd száll le, már egyre jobban elkezd dolgozni az emberben az adrenalin. Aztán amikor apró gyerekek szurkálják le az embert, vagy egy sötét sikátorba érve véres, megvadult kutyák támadják meg, már van a francnak kedve azon gondolkozni, hogy mi igaz, és mi valódi – az egyetlen cél már csak a túlélésre való koncentrálás. A rendkívüli módon atmoszférikusra, és mindezt igen látványosan alátámasztó képi világra sikeredett SH után azt hiszem, érthető a felfokozott lelkiállapot, amiben a program ért, ám még egyszer hangsúlyozom: új játékosainknak talán szokatlan lehet a felállás, hogy a város igen is élő személy, és lelke van. Ez utóbbit tessék komolyan venni – ez az a hely, ahol bármi megtörténhet...

Jogosítványt, forgalmit kérek! A játékot nemes egyszerűséggel kategorizálhatjuk be a survival horror stílusirányzatba, aminek főbb mérföldköveit már pár éve lefektették olyan nagy nevű elődei, mint például a Resident Evil, vagy éppen az Alone in the Dark sorozatok – mégis van valamiféle fogva tartó ereje, egy amolyan diszkrét bája ennek a Silent Hill szériának, ami sokkal többé teszi őt a vetélytársaknál. Talán az, hogy a történet kapja a főbb szerepet, és nem a felszedhető tárgyak és lelőhető ellenfelek. Ugyanis a játékot játszó emberek egybehangzó véleménye szerint is a hangulat az, ami megfogja az embert már az első percben (vagy ha akkor nem, hát soha többé), és innentől kezdve minden egyes apró részlet érdekelni kezdi, ami a végigjátszások során csak kideríthető. Merthogy előszeretettel alkalmazzák azt a trükköt a fejlesztők, hogy az értékes és értékelhető információkért nemcsak ügyesnek és szemfülesnek kell lennünk, hanem még kombinálnunk is kell a látott dolgokat, hogy rájöjjünk, mit is szándékoztak ezzel üzenni nekünk. A történet folyamán rengeteg nyitott kérdéssel találkozhatunk, amikre pontos választ sosem fogunk kapni, csak homályos fabulákat és rejtvényeket, hogy töprenghessünk rajtuk... Megijedni persze nem kell: a főbb vonalon haladva minden egyes részlet tökéletes leleplezésre van ítéltetve, csak a játék sava-borsát adó mellékszálak maradnak kissé csorbán, elvarratlanul. A készítők állítása szerint ez egyáltalán nem tesz rosszat a történetnek, sőt: ezáltal további gondolkodásra késztethetik a játékost, akár az után is, hogy már napok óta nem játszott a játék egyetlen részével sem.

Mint műfajának hasonló társai, úgy a Silent Hill is a rögzített kameraállásból játszódó, külsőnézetes akció/kalandjátékként próbálkozik bejutni a játékprogramok nagy történelemkönyvébe, amit nagyban elősegít az is, hogy formabontó ötleteivel ott és akkor lepi meg a játékost, amikor erre a legkevésbé sem számít. Az, hogy egyik pillanatban hirtelen megmozdul a kamera és a hátunkra tapadva kezd el követni, máris jóval megdobja a hangulat értékét, és bőven kiemeli a hasonló stílusú alkotások közül. Főleg úgy, hogy néha egyszerűen már attól elkezd borzongani az ember, amilyen ütemben hullámzik a kép, és hogy a sötétben végigkúszik egy fénycsóva az éterben. Igen, a hagyományos ijesztgetős elemeket azért rendre megtalálhatjuk majd a játékban.
Szóval van nekünk ez az irányítási lehetőségünk, hogy billentyűzet vagy gamepad. Ez utóbbi nyílván sokkal kézenfekvőbb és kényelmesebb használatot tud nyújtani, mint pár szétszórt billentyű – de hát azért valahogy csak el kell boldogulniuk a klaviatúrás versenyzőinknek is. Ezt a célt szolgálja az amúgy tősgyökeres konzolos irányítás finomhangolása – hiszen az inventory-ból elérhető memo-blokkok, vagy gyógyítás és fegyverváltás kínosan hosszas és körülményes ideig tartó procedúráját rövidítették le a funkcióbillentyűk segítségével az élvezhető szint határára, így elég egyetlen gombnyomás, és karakterünk a sebesüléseiből pikk-pakk felépülve rohanhat tovább (már amennyiben természetesen volt nálunk egészségügyi csomag).
A játék a fő szálra koncentrál, amit úgy valósítottak meg, hogy választható karakter nincsen: csak és kizárólag James lesz az, akivel végig kell borzonganunk a történetet – és átélni számtalan érdekes, ijesztő vagy olykor mulatságos jelenetet.

A Silent Hill első része a sátánizmusra, okkultizmusra és egyéb mágiával foglalkozó tevékenységekre utalt, ami a második részből úgy, ahogy van kimaradt, viszont kapunk helyette más bemutatót az elhíresült japán kultúrából: átvitt értelemben láthatjuk a szadista illetve mazochista megnyilvánulásokat, a szexre erőteljesen emlékeztető pozícióban talált szörnyikéket, és a bőrük síkosságából egyértelműen adódó latex-es környezetet. A kötelekről és egyéb nyalánkságokról már nem is beszélve... No, de hogy mindez hogy kapcsolódhat a történethez, illetve egy átlagos ember gyomra hogyan fogja bírni a megpróbáltatásokat, az csakis tőlünk függ – hiszen annyit magyarázunk a játékba ezekből, amennyit jónak látunk. A felépítésének köszönhe-

tően csak a mélyebbre és mélyebbre ásásokkor bukkannak elő azok a motívumok, melyek segítenek megérteni, mi is folyik a városban tulajdonképpen, kik is a szereplők valójából, és mit is tettünk mi valójában…

Fegyvereink illetve tárgyaink a következőképpen fognak felépülni: van egy óriási nagy aktatáskánk, amit képzeletben hordunk magunknál, de térfogata végtelen, így akár az is előfordulhat, hogy 25 tárgy lesz nálunk egyszerre. Ezekből elenyésző számban fordulnak majd elő a töltények és fegyverek, de az igazán használható tárgyak jelentik majd a történet sava-borsát. Jó akciójátékhoz híven elfogyaszthatunk majd jó párszáz puska- vagy pisztolytöltényt, elkoptathatunk pár vascsövet vagy pár elektromos fűrészgép-láncot… Igen, a Silent Hill nem a jól megszokott és bevált struktúrát alkalmazza a pusztító egységek terén: kapunk itt mindent, amit csak az utunk során találunk – gázspray-től kezdve a vadászpuskán át a láncfűrészig mindent. Ezek használata az igen felesleges célra tartás nyomva tartásával és az akció gomb lenyomásával történik – melyek rengeteg helyen okoztak kellemetlen percet a tesztelés során. Nem éppen mosolyogva, de el kell fogadnunk a tényt: a kezelés megreformálása nem nagyon sikerült, így maradunk az idétlen, néha idegesítő és abszolúte körülményes mozgásnál. Ebben amúgy nem vagyunk bekorlátolva, tehát 3D-ben oda mehetünk a térben, ahová csak kedvünk tartja – és a szép kiterjedésű városban igen derék, hogy változatosak az utcák, és nem ugyanazok a házak köszönnek vissza minden sarkon.

A kategorizálásnál valamiféle elegyet emlegettem: akciót és kalandot egyaránt – nos a játék legnagyobb hibája, hogy ezen két elem határmezsgyéjén mozog: kalandnak túl akció, viszont akciónak túl kaland. Éppen ezért ennek tudatában ajánlom elindítani a játékot – bár annyira azért nem vészes az egész, csak amikor azt hinnénk, hogy gondolkodni kell, mindig beesik majd pár zombi az ablakon, amikor pedig teletöltött tárral várnánk az áldást, csak bóklásznunk és puzzle-megoldanunk kell majd. Arra már most felhívom mindenkinek a figyelmét, hogy a SH teljesen formabontó a benne rejlő kis fejtörők terén, ugyanis a szokásos „itt a kulcs, azt az ajtót nyitja” feladványokat megcsavarták egy picit benne, és sokszor van, hogy a továbbjutást jelentő tárgyhoz rengeteg minden mást kell kombinálnunk. És itt jön a kulcsszó: adott esetben több tárgy együttes használatára is szükségünk lehet, hogyha tovább szeretnénk lépni egy területről, valamint sokszor fog előfordulni, hogy egy számzár, illetve retesz egy talányos fabula megfejtése után fog csak kinyílni. És ezek aztán képesek az embert az őrületbe kergetni, mert hiába agyal, sehogy sem tud rájönni a megoldásra… A játék amúgy többféle nehézségi fokozattal is igyekszik előszolgálni a tökéletes játékélvezetet. Mind az akciórészek, mind pedig a logikai feladványok beszabályozhatóak nehézségileg. Ezt pedig azok élvezhetik igazán, akik többször is végig szeretnék játszani a programot, hiszen könnyű fokozaton alig sebeznek a szörnyek, és pillanatok alatt minden logikai bukkanón túljuthatunk, míg bizony a nehéz szintet választva ez már nem lesz olyan egyszerű…

A PC-s konverzióról. Az első és legnagyobb sóhajom a PC-s bejelentést követően az volt a fejlesztő Konami felé, hogy ne hagyják egyszerűen átportolni a játékot PlayStation-ről, hanem igenis tessék odatenni magukat, és kicserélni a textúrákat, felnagyobbítani a felbontást és megreformálni a kezelést. Nos, ha teljes mértékben nem is lehetek elégedett, azt azért megnyugvással fogadtam, hogy majdnem minden kívánságom valóra vált – kezdve a hiperszonikus magasságba tolható felbontástól az akár 5.1-es dolby-szettre köthető zenei aláfestésig. És hát ugye a lényeg: a feltuningoláson kívül a beltartalom érintetlen maradt – tehát ugyanazt a játékot köszönthetjük viszont, ami már 2001 végén PS2-re egyszer már megjelent.

Haladjunk azonban szépen sorban, és röviden nézzük, miket találhatunk a számítógépes változatban. Az eredeti játék megjelenését követően még az évben megjelent az Xbox-os verzió, mely a Restless Dreams alcímmel kiegészülvén már rengeteg új dolgot tartalmazott. Például ez a változat tartalmazta az úgynevezett UFO befejezést és a teljesen új mini játékot, melyben a másik meghatározó karaktert, Mariát vehettük kezelés alá egy röpke egy órás almisszió keretében. Nos, a PC-s társadalom a várakozásért cserébe úgymond belenyúlt a jóba, hiszen mindezen funkciók már alapból járnak a játék mellé – a Silent Hill 3 beharangozó videóiról már nem is szólván –, tehát bátran állíthatom: ez a legfullosabb kiadás!

Mint említettem a felbontásnál, a textúrák teljes mértékű újradigitalizálása után lehetőségünk nyílik, hogy videokártyától (és persze monitortól) függően, akár 1600*1200-ig is növeljük a pixelek értékét – és meg kell, hogy mondjam: 1200*1024 felett már igen csak megdöbbentő látványban lehet részünk. Az, hogy szép – egyszerűen nem kifejezés. Viszont mindezek érdekében azt a bizonyos el nem hanyagolható kompromisszumot meg kell kötnünk: minimum 2.5 GHz-es procira és legalább 128 MB videomemóriára lesz szükségünk, hogy ezt akadozásmentesen a gép kikalkulálja. Hiába, a szépségért meg kell szenvedni... Cserébe azonban megkapjuk a konzolosok mentéskorlátozásának feloldását, így az F5 gyorsbillentyű segítségével akárhol kimenthetjük a játékállást, nem csak a kijelölt területeken. Mint minden hasonló típusú játékban, a kimenetelre vonatkozó események meghatározó szerepet játszanak a módon, hogy például értékelésünkben (amit a végigjátszás utáni képernyőn láthatunk viszont) nagyban beleszámít, hogy hány mentett állásunk volt például, de azt is nézi a program, hogy hány monsztert öltünk meg, vagy éppen hány óra alatt teljesítettük a játékot.

A zajok és zörejek tárát még nem is említettem, pedig ez is legalább olyan hatásvadász része a játéknak, mint minden más. A legegyszerűbben csak úgy tudnám vázolni a játék zörejtárának jelentősségét, ami velem esett meg egy átlagos este. Sötét szoba, világító monitor, hang csutkán. A kis naiv *bp*, aki ugye nem tanult még az előző rész sokkoló hatásaiból, bátran nyitogatta a szobák ajtait, mígnem egy üres mellékhelyiségbe ért. A szennyes ajtók, omladozó vakolat és piszkos föld még mind nem rémisztette volna meg, amíg egy tompa puffanás, vagy egy sikító hang fel nem rázta őt az éjszaka csendjéből... Természetesen az égvilágon nem történt semmi, mindösszesen csak megtapasztaltam egyet az úgynevezett hangulati elemekből – had parázzon a deli játékos. A muzsikákból már kevesebb van sajnos, viszont amikor megszólalnak, akkor nagyot ütnek. Minden elismerés a sokrétű, és a helyzetek komolyságához illő tökéletes választáshoz – nemhiába jelent meg a játék zenéje külön CD-n is... gyűjtőknek mindenképpen ajánlott vétel. Szóval szimfonikusok roxorz...

Érték Elek. Ajvé, mindjárt itt a lap alja, és még véleményt is kéne alkotnom a játékról. Igyekeztem elfogultságomat leplezve, a program hibáira rámutatva elemezni azt, hogy mit is kaphatunk mi játékélmény címszó alatt a Konami legújabb PC-s üdvöskéjétől. Mindenesetre hiszem, hogy a százalékérték ellenére mindenkinek adnia kéne egy lehetőséget, hogy elvarázsolódhasson ebben a kissé bizarr, ám mindenképpen egészségesen félelmetes világban. A grafika álomszép nagyobb felbontás mellett, a történet extrajó, sőt egy kicsit lehet filózni is utána rajta, a karakterek brutál jól kidolgozottak, az átvezető animációk pedig első osztályúak. Akinek késztetése van, az akár 6 egymást követő alkalommal is nekiülhet a játéknak úgy, hogy mindig más befejezést lát, a kiegészítő aljáték végignyomásáról már nem is beszélve, a hátborzongató hangeffekteket és a csúcs, fülbemászó muzsikát külön kiemelvén – úgyhogy kategóriájában mindenképpen trónörököst kell avatnunk. A serpenyő negatív oldalán sajnálatos módon ott figyel a konzolos irányítás hátulütője – a billentyűzettel történő nehéz vezérlés, valamint a nagyobb felbontásokkor tapasztalható jókora lassulás. A történet kibontása pedig igazán történhetett volna jobban is – nem ennyire hirtelen módra.

Mindezek ellenére azonban azt mondhatom, hogy hajrá Konami, hajrá Team Silent, izgatottan várjuk a harmadik részt – reméljük, mi PC-sek is kapunk belőle mihamarább! Csókolom, és vigyázzatok magatokra. Főleg éjjel, és főleg sötétben. Sosem tudhatjátok, ki rejtőzik az ágyatok alatt...

Bagó Péter

85%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

700 MHz CPU, 64 MB RAM, 1.8 GB HDD

ARENA

Alone in the Dark: The New Nightmare... 88%

Resident Evil: Nemesis........................ 76%

RACING SIMULATION 3

Fejlesztő: Ubi Soft **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.ubisoft.de/bv/games/racsim3/pc

Az Infogrames és az Electronic Arts után szinte az utolsó pillanatban a Ubi Soft is megjelentette aktuális 2002. évi Forma 1 szimulátorát. Lássuk, volt-e értelme így „kapkodni” a kiadással.

A Forma 1 az autósportok királya, ez nem is vitás. Ugyan ki ne álmodott volna legalább egy gondolatkísérlet erejéig arról, hogy egyszer egy F1 autót vezessen? A 300 km/órás száguldozás a való világban azonban nem kis veszéllyel jár, elég, ha mondjuk a 2002-es világbajnokság baleseteire gondolnunk. E tényező, no meg a növekvő kereslet sarkalhatta arra a programozókat, hogy évről évre elkészítsék számítógépes Forma 1 szimulátorukat. A képzeletbeli tortából, természetszerűen, minden nagyobb kiadó részesedni akar, így a szimulátort kedvelő játékosok nagy örömére körülbelül évente jelennek meg nevesebbnél nevesebb F1 szimulátor programok. A Ubi Soft a kategóriába 1997-ben „szállt be” az F1 Racing Simulation-nel, az 1996-os világbajnokságban szereplő pályák és pilóták versenyének PC-s adaptálásával. A program kedvező fogadtatását látva a cég a folytatás mellett döntött, így a következő évben megjelentette F1 szimulátorának következő részét Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 címmel. A második részt követte 2001-ben az F1 Racing Championship kiadása, majd egy kis műfaji áthallás: 2002 októberében a futurisztikus Speed Challenge képében.

A kis felvezetőből már kiderülhetett, hogy a Racing Simulation 3 bizony nem előzmény nélküli program, így a meglepetés minden várakozásomat felülmúlta az alkalmazás első indítását követően. A Forma 1 játékoknál bevett klisé, hogy az első, tényleges verseny indítását megelőzően a felhasználónak választania kell az ismert F1 pilóták vagy (megtartva énünket) minimum az ismert Forma 1-es csapatok között. Az állam valahol ott kezdett csúszni lefelé, amikor a már ismert kiválasztó opció alatt egyetlen valódi F1 pilóta vagy csapat nevét sem találtam. M. Shimler és R. Bonibrasco – Galileo-Ital-KW Team; vagy például M. Hilkonen – Evolution-Izuyato Team; vagy I. Veilleure – Eisberg Team és R. Shoolder – Jarvis-Turbomec Team nevű pilóták, és csapatok számomra teljesen idegenül hangzottak, és első pillanatban nem is tudtam eldönteni, hogy csak egy rossz tréfa áldozata vagyok, vagy esetleg a Ubi Soft Baumgartner Zsolt sikerein felbuzdulva ezúttal az általam kevésbé ismert Forma 3000 bajnokság szimulációja mellett döntött. A gyanút nemsokára, komor szemöldökrángatás (és az állam nagy csattanása) közepette a szomorú megállapítás követte. Mivel Zsolt nevét sehogy sem találtam, és az is biztos, hogy Románia nem volt helyszíne még se F1, se Forma 3000 viadalnak, meg kellett állapítanom, hogy a Ubi Soft sajnos nem vette meg a FIA F1 licencet, így jobb híján, kényszerűségből, kitalált nem létező pilótákat és csapatokat kreált játékához.

A pilóták és csapatok mellett a helyszíneket is el kellett torzítania a programozóknak, így lehetséges az, hogy a Ubi Soft-féle bajnokság helyszínei között szerepel Románia vagy Szlovénia. A pályák tekintetében a fantázianevekhez hasonlóan azért fel lehet ismerni némi rokonságot (pontosítók: azonosságot) a valódi helyszínekkel, így például a programbeli Columbia a brazíliai Interlagos, vagy Morocco a spanyol Barcelona, Mexico pedig az USA-beli Indianapolis elektronikus mása. A baj tehát nem is olyan nagy, ha hozzátesszük, hogy a versenyautók a játék alatt azért nagyon valóságközeliek, de azért az illúziónak mégis csak annyi,

A 2003-AS ÉV VALÓDI F1 PILÓTALISTÁJA

Sok még a kérdőjel (lásd a táblázatot) a FIA F1 Championship 2003 végleges versenyzőlistája körül. A nagyok már felkészültek, ami rendjén is van, hiszen 2003. március 3-án Melbourne-ben az Ausztrál Nagydíjjal kezdetét veszi a forma egy 2003. évi versenysorozata.

CSAPATOK	*PILÓTA 1*	*PILÓTA 2*	*TESZTPILÓTÁK*
FERRARI	Michael Schumacher	Rubens Barrichello	Luca Badoer Luciano Burti
WILLIAMS BMW	Juan-Pablo Montoya	Ralf Schumacher	Marc Gene
MCLAREN MERCEDES	David Coulthard	Kimi Raikkonen	Alexander Wurz
RENAULT	Jarno Trulli	Fernando Alonso	Sébastien Bourdais? Romain Dumas? Franck Montagny?
SAUBER PETRONAS	Nick Heidfeld	Heinz-Harald Frentzen	-
JORDAN FORD	Giancarlo Fisichella	Takuma Sato? Eddie Irvine? Felipe Massa?	-
JAGUAR	Mark Webber	Antonio Pizzonia	André Lotterer
BAR HONDA	Jacques Villeneuve	Jenson Button	Anthony Davidson
MINARDI COSWORTH	Justin Wilson	Christijan Albers? Jos Verstappen?	Andrea Piccini
TOYOTA	Olivier Panis	Cristiano Da Matta	Ryan Briscoe Stéphane Sarrazin

és így bizony – legalábbis nálam – a szimuláció se teljesedhetett ki a Racing Simulation 3-ban.

Az autók azonban elég jól irányíthatóak, és hozzák az elvárt F1 élményt a programban, így sztárok ide vagy oda, az alkalmazás játszható, sőt talán még meg is lehet szeretni (egy kicsit). A programban a hagyományosnak mondható (az elnevezések ne tévesszenek meg senkit) F1 játékmódok mellett, mint a Single Race, Full Race, Championship, Time Attack vagy Private Trials, egy újdonság is debütál, melynek neve Scenario.

A Scenario játékmód kínálta lehetőség valójában már számos versenyprogram készítésekor megfogalmazódott (pld. NASCAR Thunder 2003, PC GURU 2002/12), azonban az elsőség vitán felül ezúttal a Racing Simulation 3-é. Ebben a módban igazi előre gyártott F1 helyzetekbe csöppenve kell helyt állnunk. A tucatnyi kihívás közül például az egyikben az a feladatunk, hogy 8 körrel a verseny befejezése előtt a második helyezést megpróbáljuk megszerezni úgy, hogy 3 körön belül ki kell jönnünk a box utcába egy 10 mp-s stop&go büntetésre, mert az előbb, amikor a közelgő eső miatt gumit cseréltünk, túl gyorsan jöttünk ki a boxból. Még szerencse, hogy a büntetést követően az eső tényleg elered, így az előbbi hátrányt akár még előnyre is fordíthatjuk. Egy másik Scenario feladat, hogy 5 körrel a vége előtt tankoljunk, figyelemmel arra, hogy a csapattársunknak is kell, majd érjünk be a célba lehetőleg dobogós helyen. Az előbbiekből remélem, hogy kiderült, a mód tényleg életszerű és izgalmas, és bár meglehetősen nehéz is egyben, szerencsére itt korlátlan számban van mód ismétlésre. A Scenario egy jól eltalált és profin kivitelezett mód, melynek egyetlen problémája, hogy a feladatok száma véges, de remélhetőleg a korlátlan Internet-hozzáférés világában e hiányosságra kitalálnak majd valami (letölthető) orvosságot a készítők.

A RS3 javallott irányító eszköze a force feedback kormány, melyet a program határozottan jól kihasznál. A versenyautók valóságszerűen reagálnak a kormánymozdulatokra, és az erő-visszacsatolás is csak az elvárt mennyiségben és minőségben jelentkezik a játék alatt. Magukat a kocsikat a valódihoz hasonlóan nem könnyű gyorsításnál megfogni, főleg kanyarban, ahol könnyen kicsúszhatunk. Ha lassan megyünk, és onnan kigyorsítunk, a sebességnövekedés igazán reális, igaz, ez utóbbiról az ember hajlamos lesz megfeledkezni. A szükséges felismerés azonban már az első kanyarban meglesz, miután kicsúszva a kocsi fordítva kerül vissza a pályára. Ez a fordítottság meglehetősen kevéssé realisztikus, de ha figyelembe vesszük, hogy ilyen esetben a valóságban egyáltalán nem tudnánk visszajutni a pályára, elfogadható ez a programozók által beépített kompromisszum. A Racing Simulation 3-ban ütközéskor a versenyautók sérülnek, már egy rövid összeéréskor is kocsink egy része valószínűleg leesik (pl. terelőszárny), ami a verseny azonnali befejezését is jelentheti.

Az AI – összehasonlítva a korábbi Ubi Soft szimulátorokkal – sokkal fejlettebb lett, itt a géprutin vezérelte autók meglehetősen gyorsak és ügyesek. A virtuális vetélytársak megtesznek mindent, hogy az ütközéseket elkerüljék, de azért a mi a hirtelen fékezéseinket képtelenek lereagálni. Ilyenkor általában egyszerűen kitolnak bennünket, márpedig ha kicsúszunk, az általában a dobogótól való búcsúval ér fel. A játék grafikája a felújított REVENGE motor ellenére nem túl nagy szám, e téren a RS3 elmarad akár a GP4, akár az F1 2002 mögött. A lemaradás markánsan az autómodellek esetén érhető tetten. A tükröződések itt csak közepes színvonalúak, ezért szerencse, hogy a dinamikus árnyékok el lettek találva. A nagy gond azonban nem a grafikával van, hanem a hangokkal. Nagy sebességnél a motorok hangja szinte elviselhetetlen, még csak ötletem sincs, hogy mi tartotta vissza a készítőket egy minőségi digitális hangállomány összeállításában. Ha az igazi versenyeken is ezt kellene elviselni a pilótáknak, a küzdelem után bizony jó páran nem haza, hanem valamilyen szociális intézménybe kényszerülnének a versenyzők közül.
Az RS3 Multiplayer opciója a jól bevált módit követve 18 játékost enged játszani On-Line módon Lanon, vagy a fanklubok által szervezett bajnokságokon, az Interneten egyaránt.

A Racing Simulation 3 egy olyan „lelkevesztett” Forma 1 szimulátor, ami többre lett volna érdemes. Hiába a profi menettulajdonság-adaptálás és az újszerű Scenario mód, azért a játékosok többsége mégis Schumacher, Barrichello és Montoya ábrázatát akarja viszontlátni számítógépe monitorán. Nagy kár, hogy a Ubi Soft nem vette meg a játékhoz a FIA F1 licencet, remélhetőleg az eladási statisztikákból tudnak majd tanulni...

C5

87%

grafika 21/25
zene/hang 12/15
játékélmény 37/40
kategórián belül 13/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 400 MHz CPU, 128 MB RAM, 100 MB HDD

ARENA
Grand Prix 4 ....79%
F1 2002 ....88%

TREASURE PLANET: BATTLE AT PROCYON

Fejlesztő: Disney Interactive **Kiadó:** Rockstar Vancouver **Web:** Nincs

Úristen, csak Disneyt ne – motyogtam magamban kissé kétségbeesetten, mikor elkezdtem felinstallálni a Treasure Planet-et, és felfedeztem a jól ismert logót a képernyőn. Ne értsétek félre, anno ’90-ben én is imádtam nézni a tv-ben, és ’94-ben én is olyan ideges voltam, mikor félbeszakították a Csipetcsapatot, mint más, ámde azóta eljárt az idő... Arról nem is beszélve, hogy a cég utóbbi játékai, fogalmazzunk úgy, hogy hagytak némi kívánnivalót maguk után, még 12-13 éves szemmel is, ezért aztán erőteljesen leamortizálódott hangulattal kezdtem neki a tesztelésnek... ám mit ad isten, szerencsére tévedtem!

Gyors utánakeresgélés után rájöttem, hogy a játék kiadásának apropóját az adja, hogy nemrég futott a mozikban a rajzfilm premierje, és amolyan pluszpoénként készítettek egy játékot is hozzá, amely szintén ekkor debütált. Akinek esetleg fogalma sincs arról, hogy miről is beszélek, annak elmondanám, hogy egy klasszikus regény átiratáról van szó, amelyben vitorlás hajókkal kell csatáinkat megvívni, ám nem a megszokott tengeri környezetben, hanem az űrben. Nem, nem őrültem meg, komolyan erről van szó, méghozzá nem is egyszerű módon. De ne siessük el a „poénokat”, inkább kezdjük az elején. Az installálás sikeressége után keserű szájízzel ugyan, de ráböktem az indítóikonra, és hátradőlve vártam a fejleményeket. Ez mondjuk alapvetően hibás húzás volt, mivel egyből a menü jött be, ami kellemes meglepetést jelentett számomra, hiszen a klasszikus rajzfilm-filinget keverte a futurisztikusággal, na de a menü az csak menü – gondoltam –, nézzük, mit is tud a kicsike.

Aztán elindult az intró... és felülbíráltam minden eddigi ellenérzésemet! Egész egyszerűen fantasztikusan jól eltalálták a bevezető videót, szép, izgalmas, és nem is túl hosszú. Ekkor már kezdtem sejteni, hogy itt valami komoly dologról van szó, és nem egy „itt a Bambi, kurzorral irányítsd be az erdőbe a fűhöz” cselekvésekről. Kissé izgatottan elindítottam az első küldetést, és szemem-szám tátva maradt a döbbenettől. Amit én először újabb intrónak véltem, az már maga a játék volt! Első felindulásból meg is jegyeztem, hogy hú b*** ez nem semmi, ám szép lassan rájöttem, hogy ez még csak a kezdet, és vannak még figyelemreméltóbb ötletek is őkelmében, mint a grafika.

A történet szerint egy ifjú tengerészt alakítunk, akinek minden vágya az, hogy hajóskapitányként véget vessen a kalózok által megfélemlített békés kereskedők és utazók kínszenvedéseinek, méghozzá hősies csatákban. Erre persze dögivel lesz lehetősége, illetve lehetőségünk, mivel azok a fránya félszeműek nem túl tolerálható módon folyamatosan megpróbálnak keresztbetenni nekünk, néha még egyes támaszpontokat is megtámadnak, amelyek visszaszerzésért véres ütközeteket vagyunk kénytelenek vívni.

Ám már most szólok, hogy itt nem a tipikus real-time C&C stílusról van szó, amely manapság (és régen is) nagyon menő, inkább illik rá az akció-stratégia kifejezés. Feladatunk ugyanis elsőként egy speckós vitorlás hajó irányítása, amely természetesen az űrben siklik, az űrszél segítségével, és magától értetődő módon fel van szerelve torpedókkal és lézerekkel is, hogy ne csak szóval oszthassuk az igét. A későbbiekben persze már egy egész rajt kell noszogatnunk a megfelelő irányba helyes taktikával, hiszen az ellen sem amatőrök gyülekezete, ám néha követ el hibákat is. Sőt, a realitás is megköveteli magának a saját jussát. Ugyebár egyértelmű, hogy egy vitorlás nem képes 90 fokos szögben fordulni, hanem szükség van némi helyre, azaz egy kisebb kört ír le, ezért nagyon oda kell figyelni a manőverezésre, mert csúnya lehet, mikor a támadás előtt közvetlenül elvesztjük a meglepetés előnyét a hosszas irányváltoztatások miatt. Az sem leányálom, mikor saját magunkat akadályozzuk, mert ha

4-5 hajó közel egymáshoz elkezd manőverezni, akkor jó esély van arra, hogy összeütközzenek, mivel ebben a játékban nem mennek át egymáson az egységek, mint az megszokott, hanem frontálisan ütköznek. Még az is számít, hogy melyikük mekkora, ugyanis vannak nagyobb rombolók, de kis őrhajók is, amelyek találkozásánál a kisebb bizony hamar alulról szagolhatja az űribolyát. Rá kell jönni időben, hogy mivel, kivel mi a lehetséges, én – nem túl büszkén ugyan – bevallom, hogy az első küldetésben a nem hozzám tartozó őrjáratot a tudatlanságomnak köszönhetően sikeresen kinyiffantotam, mivel nem adtam meg az „elsőbbséget”.

A másik, ami elképesztően tetszett, azok a tereptárgyak, amelyek nem is olyan passzívak, mint azt elsőre gondolhatnánk. Az űrben utazgatva elsőként ugyanis egy bálnával (!!) találkoztam, aki amolyan jó óceáni beütés szerint éppen fújta ki az orrlyukain a ... vizet? Hát nem tudom... Mindenesetre a bennem feltámadó állatvédőnek engedve, gondoltam, szerencsétlen pára nem veszi észre, hogy nem is a vízben lubickol, ne szenvedjen, úgyhogy kilőttem rá egy rakétát, ami után egyből kaptam is az üzenetet: nem bántjuk szegény bálnákat, mert kihalás veszélyezteti őket (bár a rakétát nem állította le, szal ennek már asszem mindegy volt).

Persze az állatok számítanak a legkevesebbet, ők ténylegesen csak a hangulatot próbálják feljebb csavarni, de ne feledkezzünk meg a meteorokról, amelyek az űr egyes helyein fordulnak elő, és erőteljesen idegesítők tudnak lenni, ámde annál reálisabbak. A köztük való manőverezés a már felsorolt indokok miatt nem túl kellemes, ezért javallott legalább a nagyobbakba beledurrantani egy-kettőt, ugyanis ilyenkor jóval kisebb és veszélytelenebb darabokra esnek szét. A legjobban azonban akkor járunk, ha kikerüljük őket, esetleg össztüzet zúdítunk rájuk, és akkor aránylag kevés vizet zavarnak. És ha már a víznél tartunk, mi sem természetesebb annál, hogy az űrben gyakorta esik az eső bizonyos helyeken. Ugye? Látom, mindenki lelkesen bólogat, nos, akkor nyugodt szívvel ajánlom, hogy próbálják ezeket a helyeket elkerülni, mivel ezen világban is sok lehet a gyárkémény, ennek köszönhetően pedig minden csepp erősen savas kémhatással rendelkezik, amit a hajónk nem feltétlenül vesz jó néven: ha egyszer belekeveredünk, akkor fő feladatunk az lesz, hogy élve kerüljünk ki belőle.

Hasonlóan trükkösen oldották meg a csatározásokat is, szerintem amúgy szupermódon, mivel itt nem annyiból áll a teendőnk, hogy megnyomjuk a bal klikket és támadás, mert bár a torpedó aránylag pontos jószág, de ha mozgás közben lőjük el, és az ellen is manőverezik, akkor maximum a csoda segíthet, ugyanis egyrészt nem áll normálisan célra, másrészt a célpont is elmozdul. Ahhoz, hogy aránylag pontos találatot érjünk el, érdemes megállni, és úgy tüzelni, ám ekkor mi is kiváló célpontot nyújtunk, ergo valahogy meg kell találnunk az arany középutat.

Szépség és mégszebbség. Mint látható, a csatározás nem is olyan egyszerű tudomány ilyen körülmények között, érdemes elgondolkozni a taktikán, számításba venni a terepet, és persze szerencséért imádkozni. Mégis, amit ezért kapunk, az nagyon korrekt, számomra például az jelentette a csúcspontot, mikor egy meteormező mellett körvonalazódott a kalózokkal egy randi, és a degenerált hajóik már az első hullámban megszórtak minket, amelyet némi navigálással én személy szerint el is kerültem, ám közben szinte súroltam az egyik bazi rombolónk oldalát, az űrszélnek hála azonban ő is észnél volt, így nem történt semmi katasztrófa már az elején. Közben persze tüzeltem, és az egyik torpedóm a fordulás ellenére is eltalálta az ellent (igaz, nem azt, amelyikre lőttem). Ám a túlerő kezdett győzedelmeskedni, ezért kissé bekúsztam a meteorzáporba, ahol a kalózhajók lövéseit jórészt mindig az óriási sziklák hatástalanították, bár sajnálatos módon így meg sok apró, kikerülhetetlen akadály képződött. Taktikus módon a társak hátulról rohamoztak, én pedig oldalról kaptam el az egyik óriást, így a lehetetlennek tűnő hadjárat sikerrel végződött, igaz ez kissé hosszabb volt, mint ahogy itt leírtam, de ezt csak a hangulat tükrözésének a kedvéért tettem. Nos, ezért szerettem bele a játékba, mert elképesztően összetett és szórakoztató tud lenni, ámbár néha kissé leegyszerűsödik. A hajónk mellett ugráló iránytű ugyanis mindig jelzi a helyes irányt, azaz hogy merre is van valami célunk, és néha kissé „menj oda, semlegesítsd, menj tovább, lődd le”-style érezhető, ilyenkor érdemes menteni egyet, és bálnákra vadászni kikapcsolódás végett. :) Szintén nem tetszettek az átvezető videók, amely képregényszerű Disney-s képsorokra hasonlítanak, ám azt hiszem, ez nem nyom túl sokat a latban az értékelésnél.

Értékelés. Egy szó mint száz, egy igen kellemes program készült egy butyuta rajzfilmből, úgyhogy nyugodt szívvel ajánlom minden stratégiakedvelőnek, de azoknak is, akik az akciózást szeretik inkább. Külön poén az internetes lehetőség, amelyben szinte minden létező módon megküzdhetünk egymással, méghozzá rengetegen; aki teheti, kattanjon rá, mert elképesztően szórakoztató.

Retee

89%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 450 MHz, 64 MB RAM, 750 MB HDD

ARENA

O.R.B 75%

Haegemonia 98%

THE MYSTERY OF THE MUMMY

Fejlesztő: Frogwares **Kiadó:** Wanadoo **Web:** www.frogwares.com.ua/sherlock

Szinte hihetetlen, de minden nyomozók atyjának hírneve hovatovább 120 éves, és még mindig makulátlan! Sir Arthur Conan Doyle tollának köszönhetően 1887-ben megszülettek a mára már kultikus hírnévre szert tett szikár angol nyomozó, és örök társa, Doktor Watson figurái, akik négy regényen és közel hatvan novellán keresztül meglepő eredményességgel boldogultak a bűnüldözés terén.

Holmes máig töretlen sikerét köszönheti többek közt annak is, hogy alkotója nem próbált túlmisztifikált, emberi halandó számára elérhetetlen szuperhős-kultuszt fabrikálni köré, pályafutása során végig maradt az, aki mindig is volt: egy lángelmével megáldott, magának való középkorú férfi, különleges rigolyákkal és nagy adag emberi gyarlósággal. Kiköpött olyan, mint egy földi ember. Betéve ismeri az angol büntetőjogot, tűrhetően hegedül, kiváló vegyész, profin bánik a karddal és a lőfegyverekkel, de szabadkézi harcban sem kell félteni. Ugyanakkor toronymagasan nem érdekli a tudomány fejlődése, a filozófia, inkább csak tisztelője, mint hódolója a női nemnek, továbbá az alkohol mellett a hallucinogén szereket sem veti meg. Álláspontja szerint az, hogy a Föld a Nap vagy a Hold körül kering, az ő munkáját vajmi kevéssé érinti, tehát felesleges információ, amire nincs szüksége. Kalandjait sokan, számtalan formában feldolgozták már, sőt többen (köztük a horror atyaisten Stephen King is!) igyekeztek új életet lehelni figurájába, általában mérsékelt sikerrel. A pöttyös Túró Rudihoz hasonlóan erre vonatkozóan is kijelenthetjük, hogy csak az eredeti az igazi és az is szigorúan nyomtatott formában! Történetei minden korosztály számára ajánlottak, eme iromány alapvetően pacifista szemléletű szerzője például egy őrtorony magányában ismerkedett meg először a század eleji Anglia legendás nyomozójának történeteivel. Olvassuk és érezzük, ahogy magukkal ragadnak a bűnesetek szövevényes szálai, ösztönösen próbálunk előre gondolkodni, ám a vége mindig ugyanaz, Holmes úr – lélegzetelállító következtetőkészségének hála – mindig az orrunk előtt göngyölíti fel az ügyet, számunkra pedig marad az örök második hely. Vagy mégsem? A Frogwares legújabb fejlesztésében megadatik a lehetőség: ha nem is előtte, de vele együtt érhetünk célba.

Sherlock Holmes legfrissebb kalandjában Elisabeth Montcalfe kéri segítségünket. Apja, a megbecsült egyiptológus az utóbbi időben meglehetősen furcsán kezdett viselkedni, többen tudni vélték, hogy a múmia átkától rettegett. Lehet is valami a dologban, hiszen a Lord takaros kis kastélyát (ami egyben egész figyelemreméltó egyiptomi múzeum is) némileg átalakította, és meglepő védelmi eszközökkel vértezte fel. Vajon tényleg a múmia átkáról lenne szó, vagy sokkal prózaibb az ügy? Amikor már éppen finoman pedzegetni kezdték volna Lord Montcalfe előtt, hogy hagyjon fel szokatlan viselkedésével, a neves egyiptológus szőrén-szálán eltűnt. A nyomozóhatóság és a család is kínosan feszengett az ügytől, úgyhogy kisvártatva megszületett a konklúzió: tekintettel a Lord magatartására az utóbbi időkben, gyanítható, hogy vallási téboly következtében önkezével vetett véget életének. Az ügy lezárult, de Elisabeth, a lánya nem volt hajlandó elfogadni ezt a feltételezést, s mivel nemsokára éppen Sherlock Holmes unokatestvérével kívánt frigyre lépni, adta magát a lehetőség, hogy a híres-neves detektív segítségét kérje. Hősünk bőrében egy rázós postakocsikázást követően meg is érkezünk a Montcalfe birtokra, ahol egy lakáj modorosan a markunkba nyomja a lady levelét, amelyben sajnálkozik, hogy nem fogadhat bennünket személyesen, de természetesen szabad járást biztosít az impozáns kastélyban. Megkezdődhet a nyomozás.

Minthogy az a bő lére eresztett bevezetőből kikövetkeztethető, kalandprogrammal állunk szemben, méghozzá a ki tudja hányadik reneszánszát élő, 360 fokos panoráma jelleggel renderelt háttérképeken alapuló fajtával, annak minden pozitívumával és negatívumával. Legyünk optimisták és kezdjük a dolog jó oldalával. Egy Sherlock Holmes szin-

tű aprólékos nyomozómunkához szinte kizárólag ez a fajta grafikai megvalósítás képzelhető el, hiszen a padlótól a plafonig mindent tüzetesen át kell majd vizsgálnunk. Rengeteg apró tárgy hever szanaszét, egy részük fotelek alatt, szekrények mélyén vagy (és ez a legbosszantóbb) szinte észrevétlenül egy árnyas sarokban. Ugyanakkor meg kell említeni azt is, hogy a panorámaképeken alapuló kalandprogramok grafikai színvonala az elmúlt években az elenyésző számú kivételtől eltekintve nem fejlődött semmit. Ami öt-hat évvel ezelőtt egy Pentium 166MMX-szel és 14 colos monitorral még ütős dolognak számított, az manapság, amikor az 1600+-os Athlont és a 17 colos monitort szinte a kiló kenyér mellé csomagolják, elég kiábrándító. A grafikusok becsületére legyen mondva, igyekeztek a legtöbbet kihozni a 640x480 lehetőségeiből, a fények és árnyékok is szépek, a végeredmény azonban (különösen 19 colos monitoron) kissé szomorkás. No, de ne legyünk szőrszálhasogatók, elvégre gondolni kell a daliás idők gépeinek tulajdonosaira is! A Mystery of the Mummy logikai feladványokkal és csapdákkal gazdagon tarkított, ráadásul bonyolultságuk egyre erősödik a játék folyamán, némelyike igazi kihívást jelent. Én apró negatívumként értékelem az alkalmanként jelentkező, időhöz kötött feladatokat. Nem mondom, megdobja az ember adrenalinszintjét (különösen, ha megemlítem, hogy a játékban főhősünk el is halálozhat), de én inkább feleslegesen idegesítő és erőltetett adaléknak éreztem. Az átvezető animációk alulról súrolják a közepest, ráadásul nincsenek feliratozva, erre nincs mentség, mindenképpen rossz pont.

A hanggal már egész más a helyzet. A párbeszédek jó minőségben kerültek rögzítésre, a szereplők hangjait kölcsönző személyek gondosan összeválogatottak, csupa szépen artikuláló ember, a főhős hangját kölcsönző John Bell pedig igazi telitalálat. A zenére egy rossz szó nem lehet, kellemes jazzes melódiák csendülnek fel néha egy kis egyiptomi beütéssel.
Irányítás. Ismét vegyes érzelmek kavarognak bennem. A kurzor jól használható és intelligensen átalakul, ha felvehető, megvizsgálható tárgyra mutatunk vele. A képernyő bal alsó sarkán található táska ikon segítségével a nálunk levő tárgyak között válogathatunk, míg a jegyzettömbre bökve az addig felszedett dokumentumokat vizsgálhatjuk meg, belepillanthatunk Holmes füzetébe (minden fontosabb párbeszédet és megjegyzést tartalmaz), továbbá innen érhető el a mentés/töltés és néhány beállítási lehetőség. A beállítás hangerőszabályzásra és a kép elmosásának lehetőségeire korlátozódik, utóbbi használatát nem is ajánlom, nagyon elkeni a részleteket. Minden kezelőszerv pofonegyszerű és jól átlátható. Az irányítás kapcsán ide kívánkozik még, hogy a játék nálam járt verziója csak mérsékelten optimalizáltnak volt nevezhető, a képernyő szélei felé haladva a kurzorral nagybecsű Sherlock Holmes barátunk olyan vad dervistáncba kezdett, hogy győztem megtalálni, hol is vagyok. Gondolom, a polcokra kerülő változatban ez a probléma már nem fog jelentkezni.

Összességében a történet jó, a rejtvények megfelelő színvonalúak, ráadásul a hangok is szépen szólnak. A grafika gondosan kivitelezett, hiányzik azonban a manapság már elvárható tisztességes felbontás, de nincs mit tenni, amíg nem rukkolnak elő valami jobb motorral. Kellemes kis nyomozós programmal lettünk tehát gazdagabbak, és ha nem is öregbíti Sherlock Holmes hírnevét, csorbát sem ejt rajta. Ez – ismerve Sir Arthur Conan Doyle írói színvonalát – már önmagában szép teljesítmény. Egy nyomozó, akiből nem lett magas beosztású politikus, nem hozták hírbe az alvilággal, soha nem kapták rajta, hogy főhadiszállását vizelné oldalba, és mégis máig mindenki ismeri. Ez azért jelent valamit, nem?

Beton

78%

grafika	18/25
zene/hang	13/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

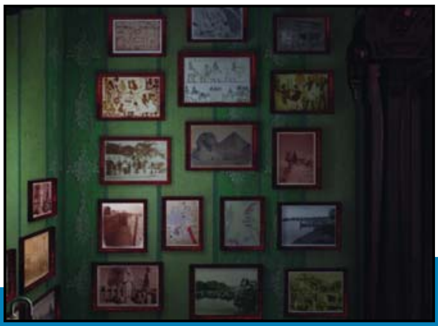
[csalás] háttérkép javítás demo

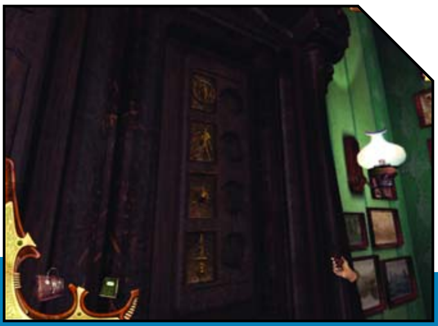
MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 300 MHz, 64 MB Ram, 200 MB HDD

ARENA

Hitchcock: The Final Cut 65%





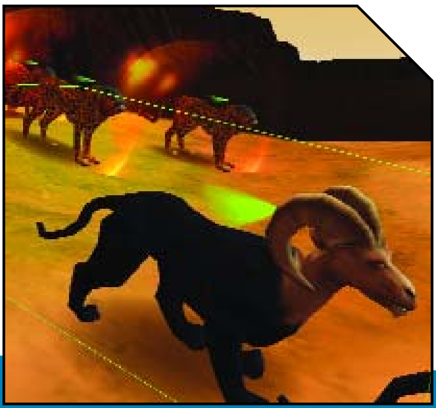
IMPOSSIBLE CREATURES

Fejlesztő: Relic Entertainment **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.microsoft.com/games

Az egyre gyorsuló ütemet diktáló technológiai fejlődés már eljutott a DNS-ek analizálásának szintjére, és mindannyian tudjuk: előbb vagy utóbb a klónozás művelete is ismert lesz az emberiség számára. A közvélemény megosztott, hiszen egy része mellette foglal állást, bízva az emberiség számára hasznot jelentő előnyökben. Aki ellene kardoskodik, az egyrészt emberiségellenességgel vádolja a kutatások vezetőit és pénzelőit, másrészt pedig attól fél – valljuk meg, nem alaptalanul –, hogy a felfedezés rossz kezekbe, hatalmi erőkhöz kerül, s felhasználásával az emberiség léte kerül majd veszélybe. Biztosat még nem tudhatunk, hiszen bizonyítékok helyett csak nyilatkozatok láttak napvilágot, ám a Relic legújabb alkotása szerint már a mutáns egyedek létrehozásán is régen túl vagyunk...

A Microsoft kiadásában látott napvilágot az Impossible Creatures, melynek finoman szólva sem túl fantáziadús címe már eleve rossz gondolatokat ébresztett bennem a játék tartalmát illetően. A fejlesztő és a kiadó párosítása azonban igen jó dolgokat is produkálhat, így a címet igyekeztem gyorsan elfelejteni, és alaposan a végére járni a dolgoknak. Ezt a végére járást szó szerint is lehet értelmezni, ugyanis az IC nem más, mint egy erős történetszállal megáldott 3D-s real-time stratégiai játék, amely biztosít némi kaland-feeling-et is a játékosok számára. A történet megismerésére kicsit várnunk kell, mivel indítás után – amolyan microsoft-os módon – rögtön a főmenü oldalán találjuk magunkat anélkül, hogy megtudnánk, kik vagyunk, és mit akarunk. Aki a stratégiai játékok terén nem számít kezdőnek, annak nem nagyon kell vesződnie a tutorial menüponttal, ugyanis az irányítás semmilyen lényeges újítással nem lep meg bennünket. Természetesen ez jó hír, hiszen a megszokott és bevált dolgokat nem célszerű cserélgetni új megoldásokra, csak ha azok előnnyel járnak. Felleltem azért hasznos dolgot is, tetszett például a mozgás parancs kijelölése után a végponton megmaradó kis piros pont, amely alapján láthatjuk, hogy hová is fognak majd megérkezni kijelölt egységeink.

A küldetésekbe belevágva rajzolódik ki előttünk az IC teljes története, amely biztosan megosztja majd a játékosok véleményét. Tény, hogy lehet túl komolytalannak és elcsépeltnek is nevezni, viszont az egészet tekintve jó kis sztori kerekedik belőle. 1937-et írunk, nevünk a szintén nagyon megindító Rex Chance, aki nem más, mint egy kalandvágyó, ereje teljében lévő középkorú férfiú, s aki egy megtalált levél alapján távoli utazásra szánja el magát. A levél feladója nem más, mint rég nem látott apánk, s mi természetesen azonnal gépre ülünk, hogy egy eldugott, csendes-óceáni kis szigetcsoporton a levél feladója után érdeklődjünk. Kis idő alatt azonban ráeszmélünk, hogy az ő doktori tevékenysége valójában titkos laboratóriumi kutatómunkákat jelentett, amellyel a mutáns egyedek kifejlesztésének, azaz a fajok keresztezésének titkát kutatták egy gazdag cégtulajdonos, Upton Julius részére. Ő azonban többet akart: a kutatás eredményeit már nem az emberiség, hanem saját hatalmának szolgálatába akarta állítani, és ennek érdekében magához ragadta a hatalmat, apánk hollétéről pedig semmi sem tanúskodik. A csávából egy fiatal és meglehetősen csinos hölgy – apánk kutatóasszisztense – ment ki bennünket, aki egy repülni képes bázissal érkezik vissza értünk a sziget szélére... de sokáig nem jutunk vele. A kényszerlandolás után egy jeges szigetvilágban találjuk magunkat, ahol ketten kell felkészülnünk a nyomunkban loholó Upton Julius egymással keresztezett vadállatokból álló hadseregének látogatására. És biztos kitaláljátok, hogyan lehet velük felvenni a



harcot: igen, egymással keresztezett vadállatokkal! Az IC-ben tehát a jó és rossz oldal harcát láthatjuk, melyekhez a hadsereget a laboratóriumokban kifejleszthető vadállatok szolgáltatják. A játék sava-borsa pedig az a lehetőség, hogy a több mint 50 rendelkezésre álló állatfajból bármelyik kettőt keresztezhetjük egymással, bármilyen mértékben. Az Army Builder menüben hozhatjuk létre a két különböző állatból keletkező harmadik fajt, amely rendelkezni fog mindkettő előnyös vagy éppen kevésbé előnyös tulajdonságaival. Az így keletkező mutáns állat a két eredetinek testrészeit felváltva is kaphatja, azaz létrehozhatunk párduclábakkal, gorilla felsőtesttel és ismét párducarccal és szájjal megáldott egyedet, vagy éppen cápauszonnyal, rákpáncélzattal, rákollókkal, de megint csak cápaarccal és szájjal rendelkező fajt is. A keresztezett fajok rendelkezhetnek még speciális tulajdonságokkal is (ásás, elektromos sokkolás, méreg, stb.), attól függően, hogy milyen két alanyt választunk keresztezéshez. A főmenüben van külön egy Army Builder menüpont, ahol az általunk kreált 9-féle mutáns egyedből álló hadseregünket elmenthetjük, majd a gép ellen játszva (skirmish) azt a kezdés előtt kiválaszthatjuk, de a történet szereplői által kreált, előre meglévő – szintén 9-féle mutánsból álló – hadseregeket is választhatjuk. Arra célszerű törekednünk, hogy a 4 alaptulajdonság (sebzés, védekezés, sebesség, látótávolság) átlagértéke a lehető legjobb legyen, valamint arra, hogy mindenkit a megfelelő helyen és időben használjunk. Helyet kaptak szárnyas és tengeri fajok is, így a játékban a légvédelemre, légi hadseregünkre, valamint vízi haderőnkre is nagy hangsúlyt kell fektetnünk.

A 15 küldetés végigjátszása során megismerhetjük a játék teljes történetét, s így megtudhatjuk, hogy mi is történt keresett apánkkal. Tetszett, hogy nemcsak a küldetések között, hanem bennük is akadnak bejátszások, még ha minőségük nem is jelenti a kategória csúcsát. Maga a játék viszont rendkívül élvezetes játékmenettel bír. Nemcsak a küldetések során, hanem a gép ellen játszva is nagyon könnyű órákra belemerülni, és mindig az újabb feladatra (támadásra vagy védekezésre) koncentrálni. A gép ellen játszva egyszerű munkásaink (hencman) lesznek, akik ellátják az építkezés és nyersanyagtermelés feladatát. Ez utóbbi terén szénre és energiára lesz szükségünk a fajok előállításához és épületeink upgradeléséhez, melyeket könnyűszerrel beszerezhetünk – áramot egyből kétféle módszerrel is. A nagyobb gond mindig a szénnel lesz, mivel a lelőhelyek kapacitása nem túl nagy és nem termelődik bennük újra a nyersanyag. Nem érdemes tehát hosszú távon védekezési stratégiát választani, mivel a győzelemhez újabb lelőhelyek elfoglalására lesz szükségünk. Persze főbázisunkat a szemünk fényével egyenlő mértékben kell őriznünk, mivel elvesztése esetén automatikusan vesztesek vagyunk.

Említést érdemel még külön az IC grafikája, amely már az alapbeállítások használatával is szépnek mondható, ráadásul ekkor gépigénye meglehetősen alacsony. Akár 1280x1024-es felbontásban is átélhetjük a mutáns egyedek harcát, és teljes részletesség mellett sem kell kifejezetten gyors géppel rendelkeznünk. Ez azért is jó hír, mert kiemelkedően szép grafikát, rendkívül pazarul mutató effekteket kapunk, melyek még nagyobb garanciát jelentenek az élvezetes időtöltéshez.

Doki

90%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 600 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ARENA
Age of Mythology 96%
Warcraft III 98%

NINA: EGY ÜGYNÖK NAPLÓJA (AGENT CHRONICLES)

Fejlesztő: Detalion **Kiadó:** Lemon Interactive **Web:** www.lemon-interactive.com/nina.html

Gyanús jellegű csomag érkezett szerkesztőségünkbe, amit féltő pillantások közepette mertem csak megközelíteni – az utóbbi idők ritkán hallott szavaival kaptuk tesztelésre ugyanis a Nina: Egy Ügynök Naplója című FPS eposzt... íme, egy teljesen magyarul beszélő olcsó progi. Mi a véleményetek róla? Hogy egészen pontosan mi? Azt az alábbi szűkös egy oldalba préselve próbálom elmesélni – kezdve az előítéletektől a katarzist jelentő start billentyű lenyomásáig...

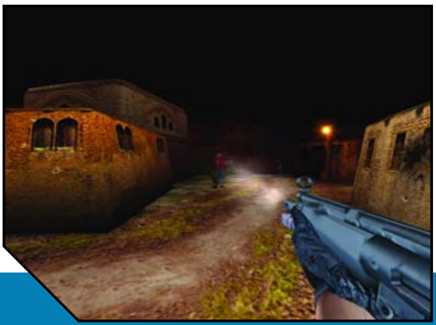
Szóval ott álltam irodánk ízléses berendezései között megdermedve, hiszen az olcsó és finom szlogent valahogy már az elhíresült reklámban sem akaródzott elhinni, és minden porcikámmal csak jóanyám figyelmeztetése jutott eszembe a szombati bevásárlások előtt: olcsó húsnak híg a leve. Persze én lettem volna az utolsó, aki eleve negatívan áll hozzá a programhoz – hiszen bízva bíztam a lengyel központú Lemon Interactive embereiben, hogy a Project Earth után sem adják alább a minőségi gyártás terén. És hát ebben csak egyre inkább tuningolt az előzetes információk hada: Lithtech engine-nel fűtött taktikai FPS – egy gyönyörű fiatal hölggyel a főszerepben... A fiatal hölgy név szerint Nina, és egy globális terroristaelhárító szervezet különlegesen kiképzett ügynöke, akit nem a bájos idomaiért és csodás arca miatt választottak a feladatra – állítja a kézikönyv első oldala –, hanem szaktudása és elkötelezettsége miatt a szervezet iránt.

Hogy a játék elemzésére is rátérjek, van itt kérem szépen minden, mi szem-szájnak ingere: 2 választható fegyver, mentális képességek teljes hada – ja, és a játéktér, némi negatív AI-val felvértezve. Namármost, akkor álljunk is meg egy szóra, Vágó úr kérem. Hol vannak a fegyverek? Először azt hittem, hogy valami hiba folytán nem lehetett egyetlen darab harci eszközt sem felvenni, ám ez a felvetésem később hamisnak bizonyult: a játék készítői még a megjelenés előtt lenyilatkozták, hogy nem agyatlan lövöldözős játékot csinálnak, hanem valami kreatívabbat szeretnének alkotni, ahol a taktikázás és gondolkodás a cél. Nos, ez olyannyira jól sikerült, hogy pontosan középen állt meg a Nina mutatója azon a képzeletbeli mérlegen, ami elválasztja az agyatlan öldöklést az igazi stratégiától. Így szegény asszonyság áll a pellengérre állítva, hogy most akkor Unreal módjára lekaszáljon minden ellenséges ellenfelet, vagy inkább a CounterStrike-féle irányvonalat kövesse, és taktikázva kelljen előrehaladnia – hogy a többi negatív tényezőről már ne is tegyek említést. Mert hát ott a grafika is – ami első hallásra tényleg szenzációsnak hatott, de hát ha azt vesszük, hogy a Lithtech engine-nek is volt vagy legalább 3-féle változata, melyből az első már nem egy mai darab – akkor bizony rá kell eszmélnünk: B kategóriás programmal állunk szemben. Ez idáig mind nem is lenne baj, de hát akkor így tessék felkészülni mindenkinek a vásárláskor...

Szóval lehetőségünk lesz taktikai FPS-ként a kapcsolók keresgélésére, áramellátás visszakapcsolására – szóval afféle kalandelemek belecsempészésével érték el azt, hogy ne minden percben csak a fegyverünk torkolattüze látszódjon a képernyőn – ami persze a későbbiekben nem zárja ki egymást, csak késlelteti azt. A vizuális megjelenítés modell szintjén még annyira nem lenne gáz, mert a táj azért 1600*1200-ban egész elfogadhatóan nézett ki (a textúrák változatosságáról most inkább nem szólnék), de ahogy az ellenfelek... Azt írtam, negatív AI. Nos a kézikönyv hivatkozik itt mindenféle intelligens ellenállásra. Hát persze... Úgy tűnik, csak nekem álltak cövekként az arab terroristák, és akkor sem vettek észre, ha előttük futottam el...

A magyar verzió minőségéről azonban makulátlan dolgokat mondhatok csak: kristálytiszta beszéd a játék alatt végig – és menü szinten is tökéletesen magyar minden. Ez a játék nem itt vérzett el – hanem a kis piac, kis játék elgondolásban. A csapat létszámán látszik igazán, hogy 10 alatti fejlesztőszámnál nem lehet egy igazi bombasikert kirobbantani – így hát most ennyit tudunk adni Ninának, a titkosügynöknek.

Bagó Péter



44%

grafika	12/25
zene/hang	8/15
játékélmény	16/40
kategórián belül	6/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII400, 64 MB, 16 MB VGA, 12x CD-ROM

ARENA

Blood 64%
Atlantis......................................72%

LEGO ISLAND EXTREME STUNTS

Fejlesztő: LEGO Interactive **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.LEGO.com/interactive

Szerettél volna már valaha motorozni, autóversenyezni, motorcsónakozni vagy éppen repülőgépet vezetni veszélyek és kötöttségek nélkül? Testben vagy lélekben 6-12 évesnek tartod magad? Ha igen, Te vagy a LEGO embere!

Ezúttal a világhírű dán LEGO játékcég műanyag építőkockáinak és emberkéinek világa a számítógépek monitorán kelthető életre. Európában az első, a világon pedig az ötödik legnagyobb játékgyártóként számon tartott, máig családi tulajdonban lévő vállalkozás az elmúlt években komoly informatikai fejlesztéseket eszközölt. Talán még időben ismerte fel a cég, hogy a színes kockák mellett foglalkozni kell az interaktív elektronikus játékokkal is a piaci jelenlét megtartása érdekében. A világ mintegy 130 országának 60 ezer üzletében jelen lévő, óriáscég ma már önálló, Interactive részleget üzemeltet, melynek köszönhetően a LEGO immár elektronikus formában is hódító útra indult. E virtuális fejlesztések talán egyik legismertebb sorozata a LEGO Island, melynek Extreme Stunts címmel ezúttal már sorban a 3. része jelent meg.

A Sziget, melynek életét ezúttal egy filmes forgatócsoport pezsdíti fel, így miénk lehet újra, nincs más hátra, fedezzük fel közösen Pepper bőrében. Fiatal gördeszkás pizzásfiúként természetesen már az első forgatási napon a rendező arra kér bennünket, hogy egy akciójelenetben kaszkadőrként szerepeljünk. Autózni, repülni, gördeszkázni, motorozni és motorcsónakozni is kell majd Lego emberkénkkel az 5 extrém kaszkadőr felvételsorozaton keresztül, melyet színesít, hogy régi-új ellenlábasunk, Brickste is ott lesz a forgatásokon, így a mutatványok egy része természetesen a vele való versengésről fog szólni. Lesz alkalmunk csúcsforgalomban egy sportkocsival száguldozva üldözni a banditát, miközben manőverezgetnünk is kell majd a többi autó között, de meg kell akadályozni Brickste menekülési kísérletét a levegőben röpködve vagy a tenger habjait hasítva is. A sorozat előző részeihez hasonlóan maga a Sziget is számtalan kalandot fog kínálni; a klasszikus LEGO építőkockák összegyűjtése mellett a szigetlakó barátaink is számos kisebb-nagyobb feladatra fognak felkérni, mint például játékbeli apukánk, aki nem tud addig pizzát sütni, míg meg nem keressük számára kedvenc fehér szakácskalapját a parkban.

A program a grafikai megjelenítés terén szégyent ugyan nem vall, de nem is fog bennünket különösebben elkápráztatni. Ami sajnos igaz, csak ellentétes előjellel a játék kameramozgatására. Itt a program bizony nagyon idegesítő tud lenni, amikor olyan nézetre vált, amiben emberkénkkel szinte biztos hibát vétünk. Például fennakadhatunk a gördeszkával egy kanyarodás közben a falon, vagy becsúszhatunk az árokba kocsinkkal. A másik probléma a néhol bosszantóan rossz nézetváltás mellett a szintén gyakori beragadásé, melyet csak az alkalmazásból való kilépéssel tudunk orvosolni. Nekem például cca. 10 perc gördeszkázás után már sikerült beragadnom egy útjelző táblasorba, később pedig két doboz közé. E jelenségek sajnos sokat rontanak a különben jól megkomponált összhatáson. Mint minden LEGO Interactive program, az Island Extreme Stunts is kizárólag olyan karaktereket, épületeket és járműveket mutat be, melyek műanyag mása megvásárolható a játéküzletekben, így segítségükkel egy-egy kalandos versenyt vagy jól sikerült kaszkadőrmutatványt később újra és újra el lehet mutogatni a lehetőleg a szoba közepén felépített versenyhelyszínen, bizton számítva a szülők fokozott érdeklődésére.

A Lego Island Extreme Stunts egy igazi mászkálós ügyességi program, sok-sok kalanddal és mókával. Kár hogy az önfeledt játékot beárnyékolja néhány programozási hiba. No de sebaj, hiszen Lego emberkénk azért így is nagyszerűen gördeszkázik.

C5

72%

grafika	19/25
zene/hang	12/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 500 Mhz CPU, 64 MB RAM, 50 MB HDD

ARENA

Lego Island 2 ....70%
Stunt Driver.................................88%

WAR AND PEACE: 1796-1815

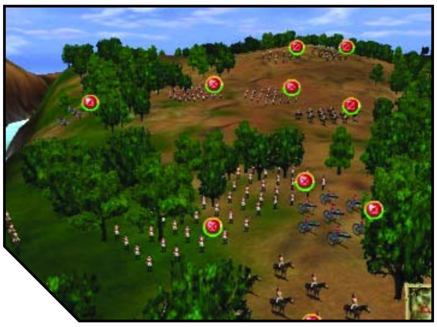
Fejlesztő: Microids **Kiadó:** Microids **Web:** www.microids.com

Háború és béke... E szavak hallatán eleddig Tolsztoj híres művére asszociáltam, bár a lemez kézhezvételekor már komoly összegeket tettem volna fel, hogy nem a jól ismert regényt találom majd a korongon. A Microids még nagy jóindulattal sem sorolható a világrengető játékok kiadói közé, ám legutóbbi alkotásai rendre várakozáson felül szerepeltek, és ez mindenképpen jó jel. Legújabb játékuk, a War and Peace már egy veszélyes, konkurenciákkal teli játékstílus mezejére merészkedik: valósidejű stratégiát tisztelhetünk benne.

Háború és béke. Két ellentétes fogalom, amelyekből az egyik a pusztítást, a másik a fejlődést, a gyarapodást testesíti meg. A történelem folyamán e két fogalom azonban mindig is összeforrott, hiszen az emberi lét hajlamos volt e kettőt szorgosan cserélgetni pillanatnyi elgondolásainak és érdekeinek függvényében. Ez a megállapítás pedig továbbra is tálcán kínálja a lehetőségeket a játékfejlesztők számára: megadni a játékosoknak a lehetőséget, hogy ők maguk írják – vagy éppen átírják – a történelmet. Az alcímben szereplő két dátumból (1796-1815) az is rögtön kitűnik, hogy mely időszakban kell helyt állnunk önjelölt hadvezérként. Az kétségtelen, hogy a XIX. század hajnala kitűnő választás, hiszen a kor Európája meglehetősen viharos időket élt át, és az ellentétek szinte a kontinens minden részén éreztették hatásukat. Azt pedig halkan megjegyezhetjük, hogy ezt a harcokban, háborúkban gazdag időszakot ez idáig nem sokan választották játékuk központi elemévé. Igaz, ettől még a kihívás nagyon is valós, hiszen az a kérdés, hogy a War and Peace fel tud-e nőni a többi stratégiai játék színvonalához és a mai kívánalmakhoz.

Örömmel konstatáltam, hogy egy szépen kivitelezett intro tartozik a játékhoz, igaz, nem túl hosszú, és cselekményét tekintve sem kell mélyenszántó gondolatok után kutatnunk. Mégis, a napóleoni idők szerelmesei számára megadja az alaphangulatot, s a menübe történő megérkezéskor elinduló zenei aláfestés szintén remekül illik a játékhoz – bár erre szintén a „lehetne jóval hosszabb is” megállapítást jegyeztem fel. Pontosan nem mértem le, de körülbelül két perc után újra és újra ugyanaz a dallam csendül fel, amin még igazán dolgozhattak volna. A főmenü és a menüpontok kidolgozása egyszerű, de ennek ellenére tetszetős, ráadásul nagyon könnyű elsőre is eligazodni. Igaz, ehhez hozzájárul az is, hogy sok lehetőség nem adatik meg a játékos számára: vagy oktató módot választhatunk, vagy nekiugorhatunk a játéknak. Természetesen óvatos duhaj módjára én először az előbbi lehetőséget választottam – és ezt is tanácsolom mindenkinek.

Az irányítás ismeretében nem nevezhetném bonyolultnak a kezelést, ám ne feledjük: összetett játékkal van dolgunk. Az alapvető irányítás mellett külön kell foglalkoznunk a termeléssel, a harccal és a diplomáciával is. A tutorial mód logikusan, különkülön tagolva tartalmazza a 4 különböző funkcióval kapcsolatos tudnivalókat, az egyetlen kifogásolható dolog benne csak az, hogy mindent ő maga



mutat meg, s nem hagyja, hogy a játékos maga végezze a műveleteket. Egyszer mindenképpen érdemes végigülni, mivel sokkal könnyebb dolgunk lesz utána a játék során, és ráadásul nem is hosszú időtöltés. Az oktató mód tanulmányozása közben képet kaphatunk egyúttal arról is, hogy milyen látvány és környezet fogad majd bennünket a játékon belül. Bár teljes részletességgel nem láthatunk mindent, de a grafika minőségét illetően valamilyen rossz érzés fogott el...

Mielőtt azonban a különböző országok, városok felett találnánk magunkat, értelmet kell adni játékunknak, azaz népet, kort és azzal együtt küldetést kell választanunk. A játékban a kor 6 legnagyobb és legerősebb nemzete oldalán ragadhatjuk kezünkbe a hatalmat: az Angol, a Francia, az Orosz, az Osztrák, a Porosz és a Török oldal közül választhatunk. Választott nemzetünket azután el kell helyeznünk az adott korban: 1796 és 1815 között minden nemzetnél 8 különböző évszámot jelölhetünk meg. Ezek a változó évszámok 8, egymástól teljesen eltérő helyzetet jelentenek, hiszen – a történelmi hűség szerint – az adott országok más szövetségesekkel, más ellenségekkel illetve más pénzügyi és katonai kondíciókkal bírtak az adott években. A készítők gondoltak arra az eshetőségre is, hogy ha el akarnánk szakadni egy picit a valóságtól: minden nemzet esetében választhatunk további 2, a történelmi hűségtől elrugaszkodó helyzetet. Ez gyakorlatilag kétféle szabad játékot jelent, ahol az egyikben Európa viszonylag csendes, a másik esetben pedig folyamatosan egymással háborúzó hatalmak között kell küzdenünk a túlélésért, illetve a területszerzésért. Közös mindkettőben, hogy semleges pozícióból indulunk, azaz kezdéskor nem rendelkezünk szövetségesekkel, de hadban sem állunk senkivel. A beállításoknak azonban még nincs vége, hiszen a három lehetséges játékcél közül az egyiket meg kell jelölnünk. Ez vonatkozhat egy bizonyos város, egy bizonyos ország vagy adott számú tetszőleges város elfoglalására, a háromtól egészen a szélsőséges számokig. Széles lehetőség adott tehát az élvezetes játékmenethez, akár a történelmi hűség, akár a szabad elgondolásból eredő játék a cél – nem is beszélve a három különböző nehézségi szintről.

Válasszuk bármely népet és bármely évszámot, a játék lényege mindig ugyanazon sémára épül: a fennhatóságunk alá tartozó városokban intézhetjük gazdasági és katonai ügyeinket. Bennük termelhetünk és verbuválhatjuk hadseregünket, de mindent csak korlátozott mértékben. A legnagyobb városokban (mint például Moszkva, Bécs vagy Párizs...) is csupán 5 helyre építhetünk, a közepes méretűekben csak három, a kisméretű városokban pedig csak 1 helyre. Nem lehet tehát rohamléptekben fejlődni és erősödni, a kezdeti növekedéshez szükséges legalább 1 farm (növeli a népesség számát), 1 gyár (az arany mennyiségét növeli), 1 egyetem (növeli tudáspontjainkat) és még említhetném a további fontos épületeket: a katonaság előállításához szükséges barakkot, a kórházat, a tábornokok kiképzőhelyét, az őrtornyokat és a további gazdasági épületeket. A nagyobb ütemű fejlődéshez tehát mindenképpen szükséges a hódítás, hiszen egy újabb város elfoglalása után már abban is szabadon építkezhetünk. A játék elején sokszor érdemes lehet taktikázni: mindig lebontani azt, ami éppen felesleges az adott pillanatban, és esetleg többet építeni abból, amiből többre lenne szükségünk. Ez a behatároltság némileg a játszhatóságot is rontja, hiszen az építkezések időt vesznek igénybe, és a gyarló játékos hamar rájön arra, hogy érdemes fel-

gyorsítani az időt – főleg akkor, ha senki nem üzent nekünk hadat. Persze az újabb városok is csak átmenetileg oldják meg a problémát, hiszen az újabb hódításokhoz egyre nagyobb és fejlettebb hadseregre lesz szükség, amihez egyre több arany, ember és tudáspont szükségeltetik. Meg kell tehát találni a termelésben az egyensúlyt, de ez éppúgy érvényes a diplomáciára is. A kifinomult diplomáciai érzékkel rendelkezők hosszú ideig elkerülhetik a konfliktusokat, főleg akkor, ha az erősebb oldalhoz csatlakoznak. Természetesen a többi nemzet sűrűn váltogatja szövetségeseit, így célszerűen gondolkodva a hozzánk közelebb eső országokkal érdemes jóban lenni, feltéve persze, ha nem arra akarunk terjeszkedni, és nincs amúgy is sok ellensége. A diplomácia kivitelezése leginkább a jó öreg Civilizations felépítéséhez hasonlít: először mi megmondjuk, kitől és mit kérünk, majd azt, hogy mit várunk cserébe. A lehetőség széles skálán mozog: felajánlhatunk katonát, aranyt, tudáspontot, várost – vagy éppen semmit –, és cserébe kérhetjük ugyanezeket vagy szövetséget. A harcok során négy fő egység közül választhatunk: gyalogos egységek, lovas egységek, tüzér egységek és hajós egységek. Mindegyikből több típus is előállítható, minden csak pénz kérdése. Nem árt a választékot állandóan fejleszteni, mert különben a számbeli fölényünk könnyűszerrel elveszhet. A harc legfontosabb eleme az új városok meghódítása, amihez a legjobb döntés ostromhoz készült ágyúkat vinnünk, melyet lovagsággal érdemes megvédeni. Természetesen minden egységhez különböző alakzatokat is választhatunk attól függően, hogy támadunk vagy védekezünk velük.

A játékmenet termelési oldalát tehát sokan szeretni fogják, sokan pedig kevésbé, de a harc és a diplomácia élvezetes része a játék egészének. Sajnos vannak azonban kifejezetten gyenge pontjai is a játéknak, ez pedig leginkább a grafikában és a hibás egységmozgásokban rejlik. A játék a legmagasabb felbontás mellett sem nevezhető szépnek, minden egység, objektum túlságosan is egyszerű, elnagyolt, pórias megvalósítást kapott. Ugyanilyen bántóan egyszerűek az effektek (lövések, robbanások füstjei) megvalósításai is, átlagosnál jobb jelzőt jóindulattal sem adhatok rá. Persze egy stratégiai játékot nem mindig a gyönyörű grafikai kivitelezés tesz naggyá, és ezzel egyet is értek, éppen ezért kár a csapatok mozgásainak hibáiért. Csaknem mindig más helyre érkeznek meg egységeink, mint a parancs alapján kellene, és szinte mindig felesleges tűzharcba bocsátkoznak akkor is, ha nem adunk ilyen irányú parancsot, sőt: távozás parancs mellett is vissza-visszafordulnak harcolni. Ez olyan hiba, amely a játékmenetre és a játék élvezetére is kihatással van, ezért duplán kár érte.

Nem sok kellett volna ahhoz, hogy a War and Peace zajos sikert arasson, hiszen fentiekben említett hibái, hiányosságai ellenére rendkívül jó játékélményt nyújt, szinte mindig egy újabb játékra csalogatott. A Microids jól érezte meg ezt a rést a stratégiai játékok átfedései között, de éppen ezért kellett volna szebb grafikát, pontosabb programozást készíteni, és picit jobban odafigyelni az apró, hangulatnövelő elemekre is, hiszen jól tudjuk: a siker néha a részletekben rejlik.

Doki

82%

grafika	18/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 600 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ARENA

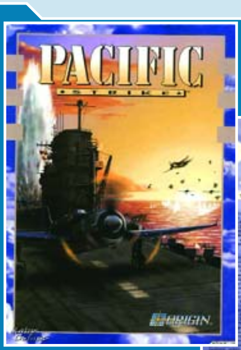
Age of Mythology 96%
Risk 80%

NOSZTALGURU - 1994/3

The Labyrinth of Time

Ó igen, emlékszem a játékra. A CD-Rom korszak éppen beindulóban volt, és a legegyszerűbb dolog, amit egyesek tehettek a médiával, az az előrerenderelt képek tömeges felrakása volt játék címén. Szép volt, jó volt, csak éppen elég egyszerű is mindezek mellett, és ez főleg a szavatosságára volt negatív hatással (két-három óra végigjátszás, és mehetett a polcra porosodni). A mai korban már ezt a grafikát bármelyik PC vagy NextGen konzol kiteszi valós időben is, de ennek ellenére melengeti a szívemet, mert egyike volt a Commodore Amiga CD32 legszebb játékainak. Nem tudom, hogy ki volt, és létezik-e még a gyártó cég, de szívesen eljátszanék mondjuk egy mai feldolgozással is!

M. D. Jon



Pacific Strike

A Pacific Strike valójában a Chris Roberts nevével fémjelzett „Commander" sorozat tagja, vagyis hűen követi a Wing és Strike Commander-ben felállított sémát; végy egy hőst, egy remek kerettörténetet, készíts egy leegyszerűsített szimulátort, és helyezd az egészet valamilyen érdekes környezetbe. A Pacific Strike esetében ez az érdekes környezet nem más, mint a második világháború csendes-óceáni hadszíntere. A játékban ifjú repülőhadnagyként élhetjük át Pearl Harbor poklát, majd ha jól teljesítünk, egészen a japán kapitulációig irthatjuk a hírhedt Zero-kat. Személy szerint rajongtam ezért a programért annak ellenére, hogy az akkoriban fellelhető gépek bizony még nem igazán tudták megfelelően kiszolgálni Chris Roberts álmait. „Strike Commander really flies on a DX2-66" – hirdette az Intel reklámplakátja, és ez bizony a Pacific Strike-ra is igaz volt. Sőt, ha nagyon rosszmájú akarok lenni, akkor bizony még a 486-os csúcsmodellje sem adta le azt a teljesítményt, amit a programozók elképzeltek (kb. egy P200 MMX kellett volna neki), így aztán maradt a még mindig szép „very low detail". Most visszagondolva azonban ez se szegte nagyon a kedvünket, se az a 8db 1.44-es lemez, amin a program tömörítve megjelent (hogy a közel két órás(!) telepítési procedúráról ne is beszéljek...). Minden pillanatát élveztem a játéknak, ha jól emlékszem, a Yorktown-t például legalább százszor próbáltam megmenteni a hullámsírtól, míg végül belenyugodtam, hogy ennek bizony így kell történnie. A Pacific Strike a kritikusok elismerését is kivívta, az eladási eredmények azonban valamiért mégsem úgy alakultak, mint a sorozat többi tagjánál. Szerencsére azért ez nem szegte különösebben az alkotók kedvét, és így egy évre rá megjelenhetett az első világháborút feldolgozó Wings of Glory – de ez már egy másik történet...

Del

Sabre Team

1994-ben aranykorukat élték a körökre osztott stratégiák, köszönhetően elsősorban a hihetetlen népszerűségnek örvendő UFO: Enemy Unknown-nak. Míg néhány évvel később RTS klónok tucatjai lepték el a boltok polcait, addig 1994-ben rengetegen álmodoztak a stílusteremtőként számon tartott UFO sikereiről. Ezt a trendet próbálta meglovagolni a Sabre Team is, gyenguska eredménnyel. Speciálisan kiképzett csapatunk feladata elsősorban a terrorista-elhárítás volt, de azon kívül, hogy nem sectoidokra kellett lövöldöznünk, nem sok újat hozott a játék. Persze nem kizárt, hogy Tom Clancy még így is merített belőle néhány ötletet a soron következő remekművéhez, és ha netán tényleg így történt volna, úgy rebegjünk hálát a néhai Krisalis fejlesztőinek. Ellenkező esetben viszont lépjünk tovább, hiszen ez az év bőven tartogatott még olyan címeket, amelyek sokkal több figyelmet érdemelnek, mint a „felejthető" kategóriába tartozó Sabre Team.

Del

Cyber Race

Kicsit nevetségesnek tűnhet az első pillantás a rendszerkövetelményekre: 386/40 Mhz. Úristen, hogy múlik az idő! Ma a Palmok vannak ilyen szinten, és igazándiból sokat nem lehetne kezdeni egy ilyen géppel most... és a Palm a zsebedben is elfér. Na mindegy. Végigfutottam a leírást, és azon gondolkoztam, hogy lehordásban mindig nagyon ott voltam. Az is igaz, hogy lehurrogni a legkönnyebb, de az is, hogy korrekt negatív kritika értelmes fülekben építő hatású lehet.
Már akkor is azt gondoltam, hogy ha pénzt kell kiadni valamiért, az érje is meg az árát, most még inkább így gondolom. Ha ma is főállású játékos lennék, bizony még csúnyább véleményeket írnék. A mai szemmel, az akkori körülményekhez képest ez a játék azért 30%-os sem lenne.
Teljesen hétköznapi reklámfogás, amikor valaminek a csomagolása adja el a terméket... Otthon meg majd fogod a fejed, mert kibontottad és nem viheted már vissza. Hát ezt a játékot nem lett volna szabad kibontani!

„Arrgghhh" Mr. T.

INDUSTRY GIANT 2: 1980-2020 ADD-ON

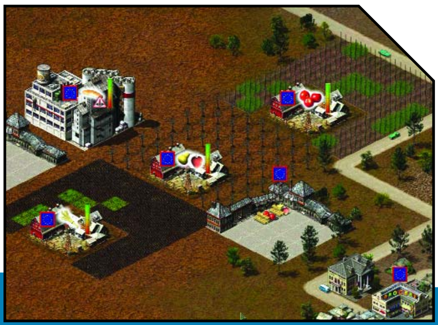
Fejlesztő: Prograph Research **Kiadó:** Got Game Ent. **Web:** www.gotgameentertainment.com

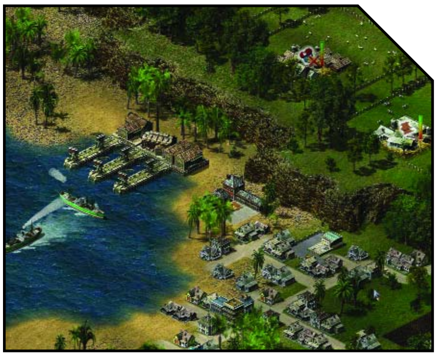
Az utóbbi fél év egyik sikerjátéka volt az Industry Giant 2, egy olyan, iparvállalatok menedzselését témájául választó program, mely toplistás helyezését nem elborzasztó méretű statisztikáival, nem „abszolút életszerű", a gazdasági folyamatokat mérnöki precizitással követő szimulációval, hanem könnyed és áttekinthető, sokféleképpen paraméterezhető, szórakoztató játékmenettel és tetszetős külsejével nyerte el. S lám, csak lám, a fejlesztők most saját, marketing nevű játékuk szabályai szerint elkészítettek egy kiegészítőt korábbi játékukhoz, bízva abban, hogy ha egy jó dologból semmit el nem vesznek, ám megfejelik azt néhány újdonsággal, a végeredmény is csak jó lehet.

Egy biztos: a kiegészítő címének kitalálásakor nem bonyolították a dolgot a fiúk, frappánsan Industry Giant 2 Add On: 1980-2020 névre keresztelték művüket, szemmel láthatóan arra törekedve, hogy a nagyérdemű publikum már akkor képben legyen, amikor az üzletek polcáról épp csak leemeli a programot. Igaz is, minek cifrázni: ha ismerjük a címet, lényegében máris minden fontos információnak birtokában vagyunk. Ne számítsunk semmi rendkívüli meglepetésre, a játék szerkezetét érintő gyökeres átalakításra, ha tetszett az Industry Giant 2, akkor e kiegészítő ezek nélkül is bizonnyal tetszeni fog. A telepítés is ezen egyszerűség jegyében fogant: fürgén körülszimatol, hova telepítetted az alapjátékot, szöszmötöl egy kicsit, aztán máris indíthatod a programot, kíváncsian fürkészve az újdonságok után. Eredjünk hát a nyomukba!

Itt van rögtön az a tény, amit a cím is jelez, hogy az alapjátékhoz képest most negyven évvel tovább követhetjük ipari létesítményeink technológiai fejlődését. Tessék figyelni, az előző mondat utolsó két szaván a hangsúly! Hiszen már eddig is játszhattunk úgy, hogy akár több ezer évig építgettük vállalatbirodalmunkat (nem tudom, volt-e valaki ilyen megszállott), csak éppen a technológia (értve ezalatt a gyárakat, gyártható termékeket) nem változott a hetvenes évek végétől. A kiegészítő ezt a korlátot tolta ki a 2020-as évig. Hogy miért csak eddig, azt ne kérdezzétek, magam sem értem igazán. Ha a cél a közeljövő ipari világának (könnyed, jól emészthető) feldolgozása volt, igazán elbírt volna még körülbelül húsz-harminc évet, s akkor igazán szárnyalhatott volna a fantázia. Kihagyott ziccernek érzem, hogy nem kerültek be a jövő alternatív energiaforrásai, futurisztikus technológiák, különleges jövőbeli termékek, ezek helyett be kell érnünk néhány új járművel, melyeken csupán az extravagáns design jelzi a jövő időt. Pedig milyen jó lett volna egy-két frankó kis sci-fi animáció a közeljövő gyárairól, járműveiről! (Négy vagy öt éve volt a piacon egy stratégiai játék, a The 3rd Millennium, akinek volt szerencséje hozzá, az könnyen el tudja képzelni, mire is gondolok.)

Ha már a járművek szóba kerültek, szóljunk az újdonságok egy másik csoportjáról: új épületek, járművek, pályák és új termékek tartoznak ide. A kiegészítő megjelenéséig hiába jártunk játékunkban 2003-ban, nem lehetett szupergyors vonatunk, szállító helikopterünk, hozzá heliportunk és ilyesmi. Ezek immár elérhetőek, s ezekhez természetesen egy-egy új videóbejátszás is dukál (ezeket persze ki is kapcsolhatod, de kár értük, mert igényesen kivitelezett, a hangulaton sokat dobó bejátszások). A fejlesztők becsületesen kitettek magukért: soksok új pálya érkezett (ha jól számoltam, harmincnyolc), ha mindegyiket ki szeretném ismerni, örök életemben már csak Industry Giant 2-vel játszanék. Igaz, ezek egy része már korábban is elérhető volt a játék weboldalán, sokat a rajongók készítettek, ez persze semmit nem von le az értékükből, sőt! Az új épületek lényegében új termelési és értékesítési láncot jelentenek, például gyémánt ékszereket készíthetünk, s ékszerészboltban értékesíthetjük. Újabb hiány: a XX. század végére igencsak megerősödött szolgáltató szektort szinte semmi nem képviseli! Bekerült egy kávéház (ez persze már az 1900-as évek elején is elérhető), egy autókölcsönző, és kész. Nyilván nem akarták a dolgot bonyolítani (biztos észrevettétek, eddig egy szót sem szóltam a bankrendszerről, hát nem is fogok, mert ilyen „bonyolult" dolog a játékban nincs), de hogy se számítástechnikával kapcsolatos, se műholdas szolgáltatások, hát... Bezzeg a kisgazdák! Akik örömüket lelték a mezőgazdaság-





ban, farmok és gyümölcsösök létrehozásában, most elégedettek lehetnek: egy tucat új termék várja a betakarítást és a boltokba szállítást.

A kiegészítő által hozott változtatások talán legérdekesebbje az exportálás és az importálás lehetősége, amelyet a kikötők mellé telepített raktárakon keresztül bonyolíthatunk. Áruink messze földekre utaznak, a térkép szélén is túlra, s onnan rendelhetünk olyan nyersanyagot, amelynek éppen nagyon szűkében állunk.

Szimpatikus vonás az is, hogy úgy tűnik, a fejlesztők figyeltek a játékosok igényeire, így kerülhetett be az újdonságok közé a nyolc vasúti szerelvényt fogadni kész állomás is (ennek hiányát sokan reklamálták a játék honlapján található levelek tanúsága szerint, egyébként joggal). Új küldetésekkel is gyarapodunk, s ezek kivétel nélkül nagyon jók. Ráadásul egyik-másikban még a számítógép által megszemélyesített ellenfél is akad! Mint sci-fi rajongónak, a személyes kedvencem az 1948-as roswelli UFO-katasztrófát feldolgozó küldetés, ebben nekünk kell a bajba jutott idegeneket kisegítenünk, élelemmel, technikai felszereléssel ellátnunk, azaz a sivatag közepén egy jól működő termelési láncot kialakítanunk. (No hiszen, ha ez úgy ment volna, ahogy én csináltam, a derék ufonautáknak hamar felkopott volna az álluk!)

A kezelőfelületen is változtattak, bár ezek a módosítások nem jelentősek, mégis hasznosak, mert a könnyebb kezelhetőség motiválhatta beiktatásukat. Aki korábban sokat játszott az Industry Giant 2-vel, az fogja csak igazán értékelni az olyan változásokat, amelyek például a raktárak árukészletének kezelését könnyítik meg. Korábban csak azt állíthattuk be, hogy az egyes termékcsoportok áruiból melyeket fogadják raktáraink, ezúttal darabszámra is megadhatjuk a fogadott mennyiséget, s ezt ráadásul termékenként is megtehetjük. Ráadásul egy számláló is segíti a beállítások optimalizálását. A szállítások megkönnyítésére a játékba iktattak egy ún. link opciót, amely az egyes szállítóeszközt rendeli hozzá az adott gyár termékeihez. Aki az Industry Giant 2-vel játszva hajhullást kapott a gyárakban előállított és a vonatok által szállítandó termékek összehangolásától (mint én), az nagyon hálás lesz ezért.

Nem szóltam még azokról a nem túl lényeges változásokról, amelyek azért az újdonságérzethez fontosak: új cégjelvények, zászlók, új arcok az ellenfelek listájában, sőt, új skinek a játék kontrollpaneljeire (ez utóbbi csak divatőrület, a tesztelésen kívül én ezekre soha egy pillantást sem vetettem). Egyébként a grafikán nem változtattak, ez talán egyedül csak annyiban zavaró, hogy hiába írt a számláló 2018-at, ha a képernyőre nézve egy a hetvenes évek miliőjét sugalló (egyébként minden szempontból korrektül kivitelezett) városképet láthattam.

Fentieken kívül akad még egy térképszerkesztő is: erről nem sok jót tudok mondani, ám bevallom, nekem nem is hiányzott. Véleményem szerint a játék megcélzott közönségének a szerkesztő kissé nehézkes (vagy én vagyok hozzá túl béna); inkább reklámfogásnak vélem, hogy egyáltalán felkerült a CD-re.

Hogy egy gondolat erejéig még visszautaljak a bevezetőre: a fejlesztők (vagy a marketingesek) számítása – legalábbis esetemben – bevált: hiányérzet ide vagy oda, mivel maga az alapjáték kiváló, az addon pedig abból semmit el nem vesz, egy rossz szavunk sem lehet. Vagy talán csak annyi: nagy kár, hogy a játékipar kialakulásával az üzleti élet vastörvényei vették át az uralmat számítógépeink fölött, mert csakis így fordulhat elő, hogy drága pénzen megveszünk egy kiegészítőt, amely lényegét tekintve nyugodtan lehetett volna az alapjátéknak is része, ha mi, játékosok nem csupán statisztikailag leírható adathalmaz lennénk a projekttervezők asztalán.

Tarcsa Zoltán

80%

grafika 20/25
zene/hang 8/15
játékélmény 35/40
kategórián belül 13/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 350, 64 MB, Windows 95/98/2000/ME/XP

ARENA
The Nations................................65%
Zoo Tycoon: Marine Mania 90%

HISZI A PC

AVAGY AZ IGAZSÁG FIKTÍV, A VALÓSÁG SZUBJEKTÍV

Nem véletlenül éltem Ulukai barátom aforizmájával. Most, hogy lapunk hasábjain már a szentségtörő, Counter-Strike kódokért esedezők is válaszra méltattak (amely tett, lévén multiplayer, már-már büntetőjogi kategóriába sorolható), gondoltam, ideje még mélyebbre süllyedni a játékvilág szubjektív mocskában. Ebből kifolyólag szenzációhajhász rovatunkban főként érdekességekre, háttérben (kiadó, illetve fejlesztőkörökben) húzódó konspirációkra próbálunk rávilágítani, de ugyanúgy helyet kapnak majd meg nem erősített, de több mint valószínűnek tűnő hírek, sértődött programozók által elcsacsogott pletykák is (azért remélhetőleg nem fogjuk megütni a Story „Vágó István és felesége egyformán zöld ruhában jelentek meg" tartalmas cikkeit – az időnként megkopottnak tűnő hírekért pedig magát az offline műfajt tessék kárhoztatni).

Nem véletlenül említettem fentebb a CS-t, hiszen sok éve készülő egyjátékos verziója, a Counter-Strike: Condition Zero a minap furcsa hírek formájában adott magáról életjelet. A Valve ugyanis megvonta a bizalmat a Gearbox Software-től, és a fejlesztés jogát átadta a Ritualnak, ezzel 3-ra szaporítva a CS: CZ-t gyúró bitfaragó gárdák számát (az első ugye a Rogue Entertainment volt). A gyönyört fokozandó, röviddel a bejelentés után Randy Pitchford, a Gearbox jeles tagja is felszólalt, mondván: a fejlesztőcsere már júliusban (!) megtörtént, a közönség pedig ennyi erővel bújhatná a krónikás lexikonokat hasonlóan aktuális információk végett... (ezek után én már azon sem csodálkoznék, ha fél év múltán tudnánk meg, hogy réges-rég leállították a projektet).

Következő botrányszagú hírünk főszereplője mi más is lehetne, mint a Microsoft. Igaz, most önhibáján kívül röhögött rajta a fél világ, hiszen amikor a legnépszerűbb keresőbe, a Google-ba bepötyögtük a „go to hell" kifejezést (magyarul: menj a pokolba), találatként rendre a Microsoft hivatalos honlapja pózolt az első helyen. A kis, független cégek fekete lyukaként ismert vállalat persze hatalmas botrányt kavart az ügy kapcsán, mire a Google némi néma esedezés kíséretében véletlennek minősítette az esetet, s most már a hell.com díszeleg szerelmetes cégünk weblapja helyett.
A cég pozitív nemzetközi megítélése azonban meglehetősen alkalminak bizonyult, tekintve, hogy szoftvereinek köszönhetően újfent csorba esett hírnevén: az Internet Explorer 5.5 és 6.0 verzióban nemrégiben felfedezett biztonsági lyukak kritikus besorolást kaptak, így most már hivatalosan is csak javítócsomagok kíséretében ajánlatos használni...

Nem kifejezetten PC-s hír, de előbb-utóbb bizonyára minket is elér a gyász (miket beszélek, a mangaláz!), nevezetesen, hogy Hideo Kojima tolmácsolásában már javában készül a Metal Gear Solid 3, illetve egy online témájú MGS-projekt. (Remélhetőleg nem hatnak majd kissé bizarrul a titkos kutatólaborokban alávonuló Solid Snake hordák.) Silent Hill-oldalon is biztosítva látszik az utánpótlás, noha a Konami hivatalosan mindeddig nem kommentálta az angol PC Zone-ban nyilatkozó (szinkron)színésznő, Donna Burke Silent Hill 4-et illető homályos szófoszlányait (bár kissé komikus ezt hallani, elvégre még a 2. rész is csak most debütált PC-n).

Ugyan az ókori görögök már évezredekkel ezelőtt kifejezésre juttatták azt az emberiség szempontjából minden bizonnyal korszakalkotó frázist, miszerint senki sem él örökké, ám úgy néz ki, a Fox Interacitve-nak hála Cate Archer a maga digitális lényével mégiscsak a halhatatlanok soraiba férkőzik. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a cég bejegyeztette a nolf3.com-ot, ami bizony egy készülő No One Lives Forever 3 képét vetíti előre...

Feltehetőleg hasonló sors vár a Grand Theft Auto-sorozatra is, hiszen a Rockstar Games lefoglalta a grandtheftautosanandreas.com valamint a gtasanandreas.com webcímet (igaz ez már májusban megtörtént, de a Computerandvideogames .com oknyomozó riportere úgy gondolta, még kotlik rajta egy kicsit). Hogy választ kapjunk arra, vajon miért is San Andreasban játszódik a következő GTA projekt, vissza kell mennünk az időben úgy 1996 tájékára. Ekkor jelent meg ugyanis a legelső GTA, amely 3 várost öntött bináris formába: Liberty City-t, Vice City-t és San Andreast. A GTA3-mal ugye Liberty City kilőve, a PS2-re már kijött és PC-re májusban várható Vice City magától értetődően

szintén, így már csak San Andreason a sor, hogy a nagy elöd előtt ily módon hajbókoljon. Ettől függetlenül ez még mindig nem a GTA4, úgyhogy az igazi engine-váltásra még bőven várhatunk úgy 2005-2006-ig.

Addig is zuhanjunk vissza az idei év szutykos dimenzióiba, az MTV ugyanis nagyon fontolgatja, hogy kibővítse szokásos éves díjkiosztó gáláját. Mivel jelölései során már eljutott arra a szintre, hogy nem tud új kategóriát kitalálni (lassan már a klipek utolsó kis statisztájának művészi tehetségét is értékelte), további nézettségnövelés végett inkább a számítógépes játékok világa felé kacsingat. (Egy élmény lesz majd, amint a képernyőről Peter Molyneux buci feje köszön vissza...)

Kevin Mitnick számára is különleges lesz a 2003-as év, mivel ekkor nyeri vissza teljes szabadságát. Az Internet nagy fenegyerekét (értsd hackerét) 1995-ben tartóztatták le többek között a Nokia, a Novell és a Motorola elleni számítógépes bűncselekmény elkövetésének vádjával. Akkor 5 év szabadságvesztésre és további 2 év „számítógépnélküliségre" ítélték, ami január 20-án le is telik, így saját maga kifigurázásaként végre saját biztonságtechnikai céget alapíthat a hosszú évek során élő legendává nőtt, már-már csillagszemű bitvitéz.

Mint azt mindenki tudja, ha szép lassan is, de 2004. május 31-én berobogunk az Európai Unióba. Csakhogy a tagság számos közös szabályozást is von maga után, ami többek között a számítógépes játékok korhatár-besorolását is érinteni fogja. Áprilistól az EU-n belül ugyanis szexuális tartalmuk és erőszakosságuk szerint 5 korcsoportba osztják a programokat: 3, 7, 12, 16 és 18. Továbbá, ha egy-egy játék túlságosan brutálisra sikeredik, akár be is tilthatják, ezzel ORTT-szerűen arcunkba rikoltva, hogy 18 év fölött, felelősségünk teljes tudatában (legalábbis jogilag ez a helyzet) milyen játékot nem vagyunk képesek feldolgozni butuska agyunkkal. Természetesen a forgalmazásukat is szankcionálják, méghozzá pénz- vagy börtönbüntetés formájában! E lépés már csak azért sem szerencsés, mert ezáltal szinte párhuzamot vonnak a drogok, a fegyverek, valamint a játékok között, elvégre azok tartását is ugyanígy tiltja, illetve szabályozza a törvény. Az is kérdéses még, hogy ki fogja egy program veszélyességi faktorát megállapítani, hiszen eddig a játékok és az erőszak közti kapcsolatot firtató tanulmányok meglehetősen eltérő végeredményekre jutottak...

Az iménti hőzöngésemnek némiképp ellentmondanak a Los Angeles-i netkávézókban december 30-án történt események, tekintve, hogy ott egy Counter-Strike meccs torkollt szabályos bandaháborúba. A vérre menő küzdelem során többnyire fémszékekkel és vascsövekkel adtak hangot ellenszenvüknek a derék barbárok, bár egy pisztoly elsült, ám a kb. 100 résztvevőhöz és a hatos tárhoz képest egészen elfogadható az egy lábon lőtt tizenéves veszteségarány... Júliusban egyébként pont ebből az „ifjúsági intézményből" hazafelé tartó 19 évest lőttek le a lakása előtt, ami a 2001. decemberi esethez képest már szinte nem is olyan feltűnő: akkor egy Quake III-meccs felbőszült vesztese ütötte át csavarhúzóval a győztes koponyáját, aki azonnal szörnyethalt. Mondanom sem kell, a Los Angeles-i hatóságok most már nagyon fontolgatják, hogy életkorhoz kötik az internetkávézók látogatását, valamint meglehet, hogy majdan biztonsági őrök alkalmazását is kötelezővé teszik.

Végszóként: nem tudom, érdekel-e még valakit, de a Take 2 kifejezte abbéli szándékát (csak diplomatikusan fogalmazzunk), hogy a Duke Nukem Forevert 2003-ban óhajtja kiadni, jobban mondva megjelenésre késztetni. Ám az ultimátumszerű bejelentés inkább a fejlesztőknek szólt, mintsem a közönségnek, tekintve, hogy a megjelenési dátumot az ezt megelőző 90. napon fogja közölni a tőkekoncentrátum, úgyhogy most már végképp vigyázzatok, ketyeg az óra, srácok... A 3DRealms mindezt persze nem kommentálta, nagy bölcsen már rég nem bocsátkozik holmi ígérgetésekbe, mindenesetre csak úgy halkan jegyzem meg, hogy a legrégebbi írásos emléknyom 1997-ből származik, amiben még egy bizonyos 1998-as évről ciripelnek. Ennyi idő alatt már komplett duettek születnek (No One Lives Forever – 2000), projektek buknak, halnak (Outcast 2), vagy éppen ballasztos sztárocskák (Csocsesz – Dáridó) rajzanak és süllyednek tova...

Puma

DROME RACERS

Fejlesztő: ATD **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.ea.com/eagames/main/partner/pccd/lego_drome

A LEGO az utóbbi években számos új játéktípussal rukkolt elő, mint például a BIONICLE, a GALIDOR vagy a MINDSTORMS széria. Szerencsére a dán játékcég ugyanakkor hű hagyományos értékeihez is, így a régi stílusokban is újabb és újabb témákat jelentet meg. Jó példa erre az évek óta töretlen népszerűségnek örvendő Star Wars univerzum vagy a manapság népszerű Harry Potter világának LEGO adaptációja. E hagyományos módi a TECHNIC széria is, melynek elemei szinte minden játékvilágban alkalmazhatóak. A technic elemeknek azért van igazán e kategóriára kitalált stíluscsoportja is, melybe jelesül bele tartozik a LEGO RACERS is.

A kategóriát 8 éves kortól ajánlja a szülők figyelmébe a játékgyártó, hiszen itt már nem csak egyszerű műanyag elemek szabad kombinációjáról van szó. A LEGO RACERS termékcsalád autóiba többféle motor is beépíthető, az egyszerű felhúzható lendkeréktől a speciális rugókarral kilőhető típusokon át a rádió-távirányítós elektromos modellekig. A témakör szinte kimeríthetetlen tárgyköréhez a cég megteremtette a maga speciális küzdőterét is, melyet Drome Arénának keresztelt. E képzeletbeli mesterséges építmény hivatalosan 146 km átmérőjű és 540 km hosszú versenypályát tartalmaz. A küzdelmeket egyszerre 4 millió néző követheti nyomon az erre a célra kialakított lelátókról. A Drome igazi világát természetesen csak azok ismerhetik meg, akik részt vesznek e hatalmas kiterjedésű fémaréna kínálta 7 versenyzóna valamelyikén megrendezett versenyen. A Drome specialitása, hogy itt egy időben több helyszínen többféle autóversenyt is meg lehet rendezni, legyen szó akár városi körversenyről, egy sivatagi tájékozódási vagy egy dzsungelbeli szakaszversenyről, egy jeges vagy egy tengerparti száguldozásról, egy kanyonok közti futamról vagy egy egyenes aszfaltcsíkos gyorsulási versenyről. Természetesen a változatos környezet és versenytípus más-más autót kíván, de hát ez nem lehet gond, ha járgányaink történetesen szétszedhető és szabadon variálható LEGO elemekből készültek.

A most kiadásra került Drome Racers arcade program lényegében e játéktérnek a számítógépes szimulációja, ahol az ízig-vérig Drome környezetben a játékboltok polcairól már jól ismert LEGO RACERS autókkal versenyezhetünk, a műfaj által lehetőség szerint könnyed, nem túl komoly és nehéz pályákon. Az alkalmazás célja a fesztelen szórakoztatás, és ennek – ez körülbelül egy versenykör megtétele után már nyilvánvaló – tökéletesen meg is felel a program.

A Drome Racers világát hogy is lehetne másképp monitorra festeni, mint egy jó kis Career játékmód segítségével, ahol 3 nehézségi szinten belül 4-6 versenysorozat és több tucat versenypálya vár ránk? Max Axel személyében kezdetben csak 4 kocsi közül választhatunk (Grinder, Stealt Roadster, Rapror Stunts, Burner Desert), de a kampánymód előrehaladtával lesz alkalmunk a játék mind a 18 autójának használatára. A teljesítményünk amolyan rali módra egy-egy szakaszversenyen összegződik, így a 3-4 pályán szerzett versenyidőnk összege alapján kapunk csak helyezést az adott Multi-Challenge Racing, azaz MCR alkalmával. Az arcade stílus hagyományainak, de kiváltképp a tervezők jóindulatának köszönhetően egy-egy MCR teljesítése nem is olyam nehéz, mivel minden egyes versenyt követően van lehetőség az adott pálya újrajátszására. Így tulajdonképpen csak szerencse és ügyesség dolga, hogy egy-egy futamot hányszor kell teljesíteni az elsőség megszerzéséig.

Az ügyességnek a trükkös pályaelemek és a kanyargós pályavezetés vonatkozásában lesz komoly jelentősége. A versenyterületen – legyen szó akár murváról vagy aszfaltról – alkalmanként zöld nyilakat formázó gyorsítók vannak beépítve, melyen áthaladva kocsink időlegesen fokozott tempóra képes. Nem mellékes az sem, hogy a gyorsítás másodlagos tulajdonsága miatt lángoló keréknyomot hagyunk magunk után, ami a profi kivitelezés miatt igencsak megdobja az összhatást. A trükkös elemek közé tartozik például a kanyonban véletlenszerűen feltámadó forgószél vagy a bányabejáratban

megjelenő hatalmas vájárpenge. Tulajdonképpen minden pályán legalább 1-2, csak rá jellemző trükkös szakasz található, melyeket kitanulni, esetleg a verseny során használni a Drome Racers sajátos bájához tartozik.

Az ügyességen felül a szerencse szerepe a pályákon található számtalan akciógömb miatt értékelődik fel. E vörös színű gömbök felvételével ugyanis véletlenszerűen valamilyen egyszer használható akcióra nyílik lehetőségünk, mint például az aknatelepítés, a rakétakilövés vagy a légpárnás menet. Az akciókat természetszerűleg nemcsak mi használjuk, hanem az 5 gépi ellenfél is, így bizony könnyen előfordul, hogy egy jól irányzott rakétának köszönhetően máris az első helyről a mezőny közepén találjuk magunkat. Külön dicséretes és izgalmas látványelem a program különben sem rossz grafikája mellett, hogy a találatok a járgányokon szemmel is jól látható sérüléseket okoznak. Egykét sérüléssel a kocsi szinte már nem is látszik a belőle szálló füsttől, ami együtt jár az egyes alkatrészek elvesztésével és az egyre csökkenő sebességgel. Ilyenkor nincs mit tenni, mint minél több energiagömböt felvenni, melyek az akciókhoz hasonlóan zöld színű áttetsző gömbök formájában vannak a pályákon elhelyezve.

A Career mód előrehaladtával egyre több pontot szerzünk a sikerrel teljesített MCR versenyeken, melyeket kocsiparkunk fejlesztésére költhetünk. Így folyamatosan újabb és újabb tuningok válnak megfizethetővé, melyekkel járgányaink jobban fognak gyorsulni, csökken a légellenállásuk, nő a gumik tapadása, stb. E fejlesztések elhanyagolása már a második szint kezdetekor markánsan érvényesül; a versenyeken nem hogy elsők, hanem még dobogósok se tudunk lenni. A fejlesztés szükségessége még karakteresebb a Career módon belül (MRC mellett) elérhető másik versenysorozatnál, a Challenges-nél, ahol egy-egy pályán négyszer kell egyre ügyesebb gépi pilótatársunkkal külön-külön megmérkőznünk.

A Drome Racers lelkének számító Career mellett további két játékmódot kínál fel a program. A Quick Race esetén túlságosan sok választanivalónk nincs, ha eldöntöttük, hogy egyedül a gép, vagy barátunk ellen osztott képernyőn szeretnénk száguldozni, a játék véletlenszerűen fog autót és pályát kreálni helyettünk. Az Arcade nevű játékmódban ennél már valamelyest több dolgunk lesz. Itt már nekünk kell kocsit és pályát is választani, sőt megjelölhetjük a nekünk tetsző időjárást és napszakot is. Ha csak gyakorolni akarunk, vagy csak egy kicsit kiismerni a LEGO RACERS kocsikat, akkor kérhetünk időmérést is, de ha küzdeni is akarunk, azt is megtehetjük, az Arcade mód gép irányította pilótái ellen.
Az Arcade módban van lehetőségünk a kocsik átszerelésére is, amolyan LEGO stílusban, ahol több típusból választhatjuk ki az általunk alkalmasabbnak vélt alvázat, kereket és felépítményt. E lehetőség, mely a szponzor személye okán ugyan érthető, hogy bekerült a játékba, a versenyélményen vajmi keveset változtat, ugyanis a kocsik menettulajdonságát döntően csak a már említett pontért megszerezhető fejlesztések befolyásolják. Szó ami szó, az átépítés élménye azért a valódi LEGO autóknál többet tud nyújtani, mint így, virtuálisan. A számítógépes játékra különben szinte nem is lehet rosszat mondani, talán csak néhány apró dolog említhető fel; mint például, hogy a visszajátszásnál sajnos nincs nézetváltásra lehetőség, ami az egész opciót feledhetővé teszi, vagy hogy a Career MCR versenyein belül nem lehet menteni, pedig egy-egy bajnokság itt 3-4, egyenként is 2-3 körös versenyből áll.

A Drome Racers egy olyan arcade autóverseny program, ami azokat a 8-12 éves gyerekeket (és apukáikat) célozza meg, akik ismerik és szeretik a LEGO RACERS világát, akarnak és tudnak azonosulni a játék sajátos környezetével. A program könnyed kikapcsolódást kínál szórakoztató versenyek formájában kicsiknek és nagyoknak egyaránt, nemre való tekintet nélkül ajánlható megvételre. Na jó, azért a „legósok” előnyben lesznek... no meg a srácok... ja és az apukák is...

C5

93%

grafika	23/25
zene/hang	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500 Mhz CPU, 64 MB RAM, 650 MB HDD

ARENA
Antz Extreme Racing 65%
Nicktoons Racing 75%

TEST DRIVE

Fejlesztő: Pitbull Syndicate **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.tdgame.com

Az illegális utcai autóversenyek szebb napokat is megélt nagy öregje újra visszatért, hogy immáron hetedik alkalommal felvegye a versenyt a stílust uraló Need For Speed széria aktuális üdvöskéjével.

Az utcai autóversenyek szimulációjában etalonnak számító Need For Speed mellett kisebb-nagyobb sikereket elérő Test Drive-sorozat PC-s verziója debütált a hetedik résszel a karácsonyi játékpiac finisében. A régi hőskorszakot idéző, alcím- és sorszámmentes névadás már önmagában gyanút keltett a GURU szerkesztőségében, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az alkalmazás 2002 nyarán már megjelent PS2 és Xbox kiadása a Test Drive Overdrive címen került forgalomba. A szériát 1987, a Test Drive 4. megjelenése óta töretlen lelkesedéssel fejlesztgető Pitbull Syndicate csapata ezúttal, ha lehet, összességében még karakteresebben le tudott maradni programjával az alig két hónapja megvásárolható Need For Speed: Hot Pursuit 2-vel szemben, mint két évvel ezelőtt, amikor a Test Drive 6 és a Need For Speed: Porsche Unleashed jelent meg közel azonos időben.

„Hello, Mister Black, bocsásson meg egy szóra. Lenne magának egy ajánlatom: mit szólna, ha részt vehetne egy utcai versenyen helyettem? Úgy halottam, jó pilóta. Nem fog rosszul járni, ha elvállalja. Nos, a szeméből már látom hogy rendben a dolog; itt a kulcs, fogja. A kocsit a szemközti garázsban találja, az első verseny 1 nap múlva kezdődik, gyülekező San Franciscóban, a címet erre a papírra írtam, tegye el. Sok sikert, meg minden. Majd beszélünk még a verseny után. Viszlát, Mr. Black."

Valahogy így indul a Test Drive lelkének számító Underground játékmód, melynek 45 versenyből álló „kalandsorát" végigjátszva behatóan megismerkedhetünk a játékban modellezett négy várossal. A Test Drive-sorozat hagyományaihoz ragaszkodva a versenyhelyszínek ezúttal is mindenki által ismerősek lesznek; a modellezett városok a 7. részben a következők: San Francisco, Tokió, London és Monte Carlo.

A nagy múlt ide vagy oda, sajnos a program a látványvilág terén meglehetősen avítt érzést kelt már az első 1-2 percben, ami elsősorban a konzolos alkalmazás szolga módon átvett adaptálásának köszönhető. A városok meglehetősen bonyolult pályavezetése és az elmaradhatatlan, gyakori, ízig-vérig Test Drive-os szintkülönbség-változás hű a széria hagyományos értékeihez. Ami magukat az épületeket, utcabútorokat és más, a pályákat határoló elemeket illeti, nos, a képvilág a két évvel ezelőtt megjelent 6. részt idéző minőségű. Itt bizony minden szögletes és végletekig sarkos, ami igaz mondjuk egy sziklafalszakaszra vagy egy erdős részre egyaránt. A megvilágításban minden van, csak dinamika nincs. Ebben a játékban nem fogunk találni változó fényerősséget produkáló napfelkeltét vagy napnyugtát, sőt az utcai lámpák fénye is meglehetősen karakteresre sikerült. A szögletességgel bizony komolyan meggyűlik még a bajunk az utcai versenyek alatt, hiszen a Test Drive-ban se szeri, se száma az útszéli lámpaoszlopoknak, irányjelzőknek, padoknak, tábláknak, melyekbe autónkkal rendre beleütközünk, jobb esetben fallabdát megszégyenítő pattanással tovapördülve-csavarodva, az úton maradva. Az estek többségében azonban – a rosszabb változatnak megfelelően – vagy a menetiránnyal ellentétes pozícióba kerü-

BÓNUSZ AUTÓK

Az Underground játékmód végigjátszásával a program összes autója elérhetővé válik Quick és Single módban is. Például a Shelby Cobra 427 SC az 5.; a Ford Mustang a 7.; a Chevy Camaro a 9.; a Chevy Chevelle a 16.; a Dodge Viper GTS a 27.; a Jaguar XJ220 a 33.; a Ford GT a 41.; végül pedig a „fődíj”, a Dodge Viper GTS-R Concept pedig a 45. szakaszverseny megnyerésével választható.

lünk, vagy beragadunk az elátkozott akadályba, súlyos másodperceket vesztve azon nyomban. A polémia tárgya az akadályok kapcsán: vajon melyik törik össze ütközéskor, és melyik nem? A tapasztalati út ebben az esetben elkerülhetetlen, de kicsit megkönnyítve a tesztet az szinte biztos, hogy a lámpaoszlopok és a kanyarodást jelző nyilak (általában) törnek. Ami annyit tesz, hogy a kivétel erősíti a szabályt, így biztosra sajnos ezen a téren nem mehetünk a játékban. Amik először megleptek a tereptárgyak törhetősége kapcsán, azok a tokiói sikátor fali postaládái voltak, melyek makacsul ellenállva szinte letaglózták autómat, hasonlóan a londoni tűzcsapokhoz. A logika szerint ugyan helyénvaló, hogy az útszéli fák nem törnek ki, ha nekicsúszunk, de a látvány szintjén a kétely bizony sokakban felmerülhet, mivel a fák törzse vékonyabb, mint például a törhető lámpaoszlopok átmérője. A kocsik a Need For Speed: Hot Pursuit 2-höz hasonlóan nem törnek, csak veszettül szikráznak minden koccanásnál, így ezen a ponton a két alkalmazás nagyon is hasonló, amiért kicsit kár, hiszen egy-egy valódi törésanimáció nagyot dobott volna (mindkét) játékon.

A Test Drive grafikájának említésre méltó pozitívuma a teljes karosszériafelületen megjelenő tükröződés, ami bizony néhol azért indokolatlanul elmarad, illetve megkésve animálódik. Így a látvány bizony hagy némi kívánni valót maga után ezen a téren is, aminek ellensúlyozására szolgál a program meglepő dinamikája és lendülete. A gyorsaságra az alkalmazás esetén semmi panaszunk nem lesz, a versenyek lendülete nagy valószínűséggel mindenkit magával fog ragadni. A puritán grafika okozta hiányérzetet gyorsan háttérbe fogja szorítani a küzdelem íze, mely a játékosokat meglepő tartósággal tudja a Test Drive esetében a képernyő előtt tartani. A kampánymódban Mr. Black bőrében mind a négy városba ellátogathatunk az Underground szabályrendszerének megfelelve, ami az esetek többségében a továbbjutást a dobogós helyezések egyikének megszerzéséhez köti. Először San Francisco utcáin (sicc) kell ügyességünket próbára tenni, majd a 10. friscói verseny után azt követi 9 tokiói, 8 londoni és 9 Monte Carlo-i szakasz. Végül a játékmódot a finálé zárja a maga 8 sajátos küzdelmével. A pályán az egyszerű rajt-cél versenyek mellett nagy szerepet kapnak a körversenyek, sőt lesz alkalmunk kipróbálni magunkat gyorsulási versenyeken is, ahol jobbára a folyamatos gázadáson kívül csak a választott járgányunk lóerőiben bízhatunk. Míg a szakaszversenyek és a körversenyek esetében 5 gépi ellenfél az állandó résztvevő, addig a gyorsulásikon (a műfaj sajátossága okán) mindig csak egy ellenféllel kell összemérnünk autónkat, ezért itt egymást követően 5 gyorsulás a feladat, minden ellenféllel külön-külön. A gépi ellenfelek tudása az első 30 szakasz során nem túl komoly, szinte zsinórban tudjuk nyerni a versenyeket. A könnyű előrejutás a Monte Carlo-i szakaszokkal rémálomszerűen kijózanítóvá válik: előfordulhat, hogy itt bizony még a harmadik helyezés is csak többszöri nekifutásra sikerül. A gépi ellenfelek szinte vezénylésre válnak pokoli gyorssá és agresszívvé. Nem elég, hogy a vetélytársak hihetetlen száguldást mutatnak be a monacói tengerparton, még ráadásul le is tolnak bennünket a pályáról. Így a különben egy könnyed délutáni játéknak induló versengés belenyúlhat az estébe, sőt akár az éjszakába is. A Finálé versenyeiben, ha nem is fokozódik a gépi rutin agresszivitása, a nehézsége mégis nő, mivel az Underground záró küzdelmeiben már csak egy-egy versenytárs lesz a kihívónk.

ZENEI TIPP

Ha unod a játék zenéit, másold be a Custom Music könyvtárba a saját válogatásodat wma vagy mp3 kiterjesztésben, majd válaszd a játék opcióiban az Audio beállítások közül a User Custom lehetőséget, és voilá: máris kedvenc dalaidra száguldozhatsz.

A 45. záró versennyel a játékmódot teljesítettük, ami nem igaz magára a Test Drive-ra, hiszen a program által felkínált több mód még tartogatni fog kihívásokat. A Quick Race-en kívül választható

Single Race önmagában 5 különböző játékmódot kínál fel, melyek közül a kampányból már ismert rajt-cél, kör és tájékozódási versenyen felül van rendőrmód is, ami az NFS Hot Pursuitjához hasonló elvekre épül. A többjátékos opció ezúttal az osztott képernyős módra korlátozódik, ahol szabadon választhatunk a horizontális vagy vertikális monitorkép-megosztás között. A leírás befejezéséhez közeledve említést érdemel a játékhoz „beszerzett” minőségi zenekínálat, ami tényleg profi. A Test Drive-os száguldozást a 7. részben ismert előadók, mint például JA Rule, DMX vagy Moby dalai teszik még emlékezetesebbé.

A Pitbull Syndicate sajnos ezúttal is hű maradt magához, és messze az átlag alatt teljesítve feladatát konvertálta át a Test Drive hetedik részét PS2-ről PC-re. Az alkalmazás meglehetősen szerény grafikai képességeit azonban szerencsére gyorsan feledtetni tudja a jól sikerült kampánymód pergő játékmenete. Legközelebb jó lenne, ha az ötletes pályatervezést és a menő sportautókat egy korszerű grafikai motor is megtámogatná. A Test Drive így jött, rajthoz állt, és körülbelül az első kanyarban végleg alul maradt a Need For Speed: Hot Pursuit 2-vel szemben.

C5

80%

grafika 18/25
zene/hang 13/15
játékélmény 36/40
kategórián belül 10/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ARENA

Need For Speed: Hot Pursuit 2. ......87%
London Racer 2 ....36%

FROGGER: THE GREAT QUEST

Fejlesztő: Papa Yeti Studios **Kiadó:** Konami **Web:** www.konami.com

Nyitásként egy remekbeszabott újévet kívánok minden kedves olvasónknak, akik feltehetően idén is ugyanúgy kitüntetnek majd bennünket bizalmukkal, mint tették azt az elmúlt esztendőben – amit rögtön meg is hálálunk egy véres gyalázással, ugyanis esetünkben a Konami tavaly év végi utolsó próbálkozása esett tesztelői asztalomra, és hát mit ne mondjak: nem volt könnyű dolgom, hogy megtaláljam a játék értékelhető pontjait.

No, de hogy az elején kezdjük a történetet, meg kell említenem a '80-as években egyeduralkodónak számító TV-játékokat, a játéktermeket, és a hozzá felzárkózó Commodore 64-est, ugyanis ezek voltak a Frogger című játék első állomásai a világhírnév útján. Az aprócska békával ugyanis nem volt más a feladatunk, mintsem egy forgalmas autópálya-szakaszon a reflexeinket és idegeinket kockára téve áttéblábolni a túloldalra. Az egyszerű, ám nagyszerű játék szemvillanás alatt befogadó játékosokra lelt világszerte, és így, ha lehet ezt mondani: a Konami joly jokereként előkerül a kalapból úgy 4-5 évenként, hogy ismét kaszáljanak vele egy sornyi 5 dollárost, kissé nagyobb tételben, ugye…

A mostani konverzió előnyére legyen mondva, hogy nem teljesen az úttestről és a békáról szól – annyi emberség azért adódott a programozó-srácokban, hogy kerítettek új történetet és mindezt új helyszínekre bontották, sőt: ellenfelekre és tárgyakra is futotta. Emígyen a The Great Quest meglehetősen emlékeztet egy 3D-s platformjátékra, amire már amúgy is rég óta fenhetjük a fogunkat, hiszen a konzolok térhódítása óta a piac inkább a videojátékokra specializálódott, mintsem a PC-s monitorokra. Hogy mi az, ami miatt azt mondom, hogy ezért kár volt, az már az első percekben kiderül: nem látom értelmét 2003-ban egy játékot fixfelbontású 640*480-as beállításban futtatni, ezzel mintegy önmagát égetni. Plusz nem látom értelmét, hogy a napról napra növekvő teljesítményű memóriamodulok ellenére miért kell egy pályának az orrom előtt felépülnie a semmiből – persze, ha a konzolos struktúrát optimalizálták volna PC-re, nyilván mindjárt másként festett volna a kép…

17 küldetés áll rendelkezésünkre, melyben Frogger, a bátor béka szerepébe bújhatunk, és feladatunk a Tündérkirálynő megtalálása lesz, hogy herceggé varázsolhasson minket. Ehhez rengeteg feladatot kell majd megoldanunk, mint például érmék gyűjtögetése és kulcsok megtalálása, és roppant elmés módon különböző drágaköveket is kiverhetünk gyámoltalan ellenfeleinkből, amiből aztán a pályák végi boltokban vásárolhatjuk meg az információs adatbázist a játékban előforduló szörnyekről. A játék hátsó kameranézetet alkalmaz, azonban ez simán nem zavarja abban, hogy néha elkalandozzon, vagy ne adj' Isten teljesen más szögből mutassa az akciót, mint ami éppen szükséges lenne. Mondjuk erre még ott van a kamera-visszastabilizáló gomb, de hogy az ugrás billentyű lenyomásakor miért ugrik akkorát a hősünk, hogy totál irányíthatatlan legyen a játék, azt már végképp nem értettem. A kisebb korosztály számára készült program talán még konzolokon sem találta meg a célközönségét, ha ilyen és ehhez hasonló bosszantó hibák sorakoznak benne – mindazonáltal remek káromkodásfejlesztő és amortizáló hatással tud lenni a fiatalokra, akiknek századszori alkalommal sem sikerül felugrani egy hajszálvékony faágra, mert éppenséggel a játék totál irányíthatatlan…

Hogy néminemű pozitívumot is említsek a játékkal kapcsolatban – mert hogy azért van neki ilyenje is, még ha jól meg is bújik a sötétség árnyékában –, akkor azok az előre renderelt Full Motion Videók, amikből minden pálya előtt és után akad egy-egy a monitorunkra – ez legalább igényesen lett kivitelezve. Nem úgy, mint a többi. De erre kár is több szót vesztegetni – ami nem érdemli meg, az inkább nyugodjon békében. ;)

Bagó Péter

36%

grafika	8/25
zene/hang	6/15
játékélmény	14/40
kategórián belül	5/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 500 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HDD

ARENA

Rayman M	71%
Lilo & Stitch	63%

CSALÁSOK

Test Drive

Azonnali végsebesség:
Válaszd a Ferrarit, és játék közben nyomd meg a [Z] és [R] gombokat, hogy azonnal elérd a végsebességet.

Dodge Viper GTS:
Nyerd meg a 27. versenyt „story” módban.

Dodge Viper GTS-R Concept:
Győzd le Clarkot minden versenyben, vagy nyerd meg a 45. versenyt „story” módban.

Ford GT:
yőzd le Vasily-t minden versenyben.

Ford Mustang:
Nyerd meg a 7. versenyt „story” módban.

Jaguar XJ220:
Nyerd meg a 33. versenyt „story” módban.

Reese's Chevrolet Camaro:
Nyerd meg a 9. versenyt „story” módban.

Shelby Cobra 427 SC:
Nyerd meg az 5. versenyt „story” módban.

Skeeter's Chevrolet Chevelle:
Nyerd meg a 26. versenyt „story” módban.

Total Immersion Racing

A következő kódokat karrier nevekként kell begépelned:

Road Sweeps – Minden pálya
Loaded – Minden kocsi
Feather – Kis gravitáció
Poke – Lassított mód
Downforce – CART kocsi
Walk It – A számítógép által irányított kocsik lassabbak lesznek
No Dogs – Nincs HUD

Splinter Cell (DEMO)

Játék közben nyomd meg a [TAB] gombot, s a megjelenő konzolba gépeld be az egyik kódot, majd az [ENTER] gombot lenyomva aktiváld azt.

health – Teljes életerő
invisible 1 – Láthatatlanság
ammo – Teljes muníció
fly – Repülő mód
ghost – Falon átjárás
walk – Normál mód (sétálás)
playersonly – Ellenségek fagyasztása, dermesztése
killpawns – Minden ellenség likvidálása

BloodRayne (DEMO)

A csalások aktiválásához a játék menüjében válaszd az „Options/ Enter Cheat” menüpontot. Gépeld be a kódot. Ha helyesen írtad be a kódot, akkor a „CHEAT UNLOCKED” üzenet fog megjelenni. Ezután játék közben lépj ki a menübe az [ESC] gombbal, menj a CHEAT menübe, s ott kapcsold be az engedélyezett csalást.

INSANEGIBSMODEGOOD – Darabolás, csonkítás
ANGRYXXXINSANEHOOKER – Vérszomjúság feltöltése
DONTFARTONOSCAR – Ellenségek fagyasztása, dermesztése
TRIASSASSINDONTDIE – Isten mód, sérthetetlenség
JUGGYDANCESQUAD – Juggy mód
LAMEYANKEEDONTFEED – Életerő újratöltése, teljes életerő
SHOWMEMYWEAPONS – Fegyverek megjelenítése
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE – Időfaktor

Conflict Desert Storm

Csalás menü megjelenítése:
A főmenüben a bal [SHIFT] gombot lenyomva gépeld be a „desertwatch” szót (idézőjelek nélkül), majd nézd meg az „Options” menüt a csalásokért.

Isten mód és hibakereső mód:
Ehhez a metódushoz szükségünk lesz hexadecimális szerkesztésre és a „desertstorm.exe” fájl tömörítetlen változatára. Nyisd meg ezt a fájlt egy hexadecimális szerkesztővel és keresd meg a „-f-d” karaktereket vagy a „2d66202d6400”-t (hexadecimális átírásban), majd két lehetőség közül válassz:

1. Cseréld ki erre: "-f-d-j" (2d662d642d6a00), Isten mód aktiválása
2. Vagy cseréld ki erre: ”-f-d-m” (2d662d642d6d00), hibakeresési mód engedélyezése

FIGYELEM! Nem használhatod mind a négy kapcsolót (-f-d-j-m), mert a kapcsolólánc hosszúsága 8 bájtra van limitálva, (beleértve a nullvégű kódot is). Habár mindkét, Isten módra és hibakeresési módra szükség lehet, eltávolíthatod az „-f” kapcsolót (így már csak -d-j-m marad), aminek eredményeként egy ablak fog megjelenni a játékban, ahol ki kell választani a játék kezdő modulját (alapértelmezésben ”frontend.dll”).

Isten mód engedélyezése (a -j kapcsolóval):
Játék közben nyomd meg a [K] gombot, hogy a csalást ki- bekapcsold. A [K] gombra ne állíts be se semmilyen funkciót sem. Egy rövid üzenet fog megjelenni a képernyő felső részén, amikor a [K] betűt lenyomod. A „TogglePlayer Damage OFF” üzenet jelenti az Isten mód aktiválását. Az Isten mód az egész csapatra kiterjed, ami valószínűleg többjátékos módban nem fog működni.

Hibakeresési mód engedélyezése:
Játék közben használd a következő billentyűkombinációkat. A legtöbb billentyűkombinációnak nincs semmiféle hatása, amíg nem aktiválod a hibakeresési kombinációkat (SHIFT+/). Ezekre a kombinációkra ne állíts be semmiféle funkciót, mert nem fognak működni. Néhány hibakeresőt letilthatsz, ha a játékot megállítod (ESC gomb lenyomásával). A csalásokhoz nincs státuszkijelző, ezért jobban teszed, ha megjegyzed azok állapotát, főként a kapcsolóféléknél. Néhány billentyűzetkombináció valószínűleg nem fog működni egyjátékos módban.

Jobb ALT + M gomb lenyomása – Küldetés megnyerése
HOME gomb – Csapat újraélesztése
INSERT gomb – Idő gyorsítása
DEL gomb – Idő lassítása
Jobb ALT + E gomb – Kiválasztott katona tapasztalati pontjainak növelése
1-9 gombok – Kiválasztott katonára váltás
B gomb – Ellenség Mesterséges Intelligenciájának bekapcsolása
O gomb – Tapasztalat növelése
P gomb – Tapasztalat csökkentése
V gomb – Korlátlan muníció

Star Trek: Starfleet Command 3

Kezdő presztízs:

Nyisd meg a következő fájlt egy szövegszerkesztővel: „METAASSETS\SERVERPROFILES\SINGLEPLAYER\CHARACTER”, majd keresd meg a következő sort:

StartingPrestige=50

A számot nyugodtan átírhatod körülbelül 5000000-ra is. Most már megvásárolhatsz minden hajót és rakományt.

Operation: Steel Tide

Játék közben nyomd meg az [ENTER] gombot, a képernyő alján ennek hatására egy kis parancssor fog megjelenni. Ide gépeld be a következő csalások valamelyikét:
(a ”/” jelet is gépeld be)

/godmode – Isten mód, sérthetetlenség
/suicide – Öngyilkosság
/giveall – Minden fegyver újratöltése
/hard – Könnyű ellenség
/easy – Könnyű ellenség
/slap – Gyors, 180 fokos fordulás
/dead – A retikülben lévő hajó elpusztítása (????)

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB FEJLESZTŐCÉGEI

Amikor szerkesztőm arra kért, e havi számunkba a DI-ről írjak, egy pillanatra elgondolkodtam: olyan nevek után, mint a Monolith, az Ensemble vagy a Maxis, helye lesz-e ennek a csapatnak. Aztán a név kapcsán majd' két évtizedes emlékek törtek elő, újabb és újabb sikerek bukkantak elő a memóriacellákból, és már tudtam, hogy ezúttal is jól döntöttünk…

DIGITAL ILLUSIONS

A velem egyidős kollégákat minden bizonnyal furcsa érzés keríti hatalmába, amikor megírnak egy olyan cikket, mely a múltba néz. Rádöbbenünk, hogy ismerjük a teljes PC-s játéktörténelmet, legalábbis annak jó részét, együtt nőttünk fel a népszerű platformmal, sőt gyökereink mélyebbre nyúlnak, a nyolcvanas évek „home computer" érájáig, olyan jószágok lapulnak szekrényeinkben és emlékeink mélyén, mint a Z80, ZX Spectrum, C16, C64 vagy az Amiga. Ilyenkor olyan mérhetetlenül öregnek érzi magát az ember, pedig „alig" két évtized telt el azóta. Persze, olvasóink jó része ekkor még nem is élt, vagy nagyon fiatal volt még, így örök kettősség jellemzi életünket. Ha például megemlítem a tavalyi 10-11-es számunkban bemutatott Monolith nevét, kor- és sorstársaim valószínűleg azt mondják: Blood, míg a fiatalabbak a NOLF és Cate Archer nevét említik meg.

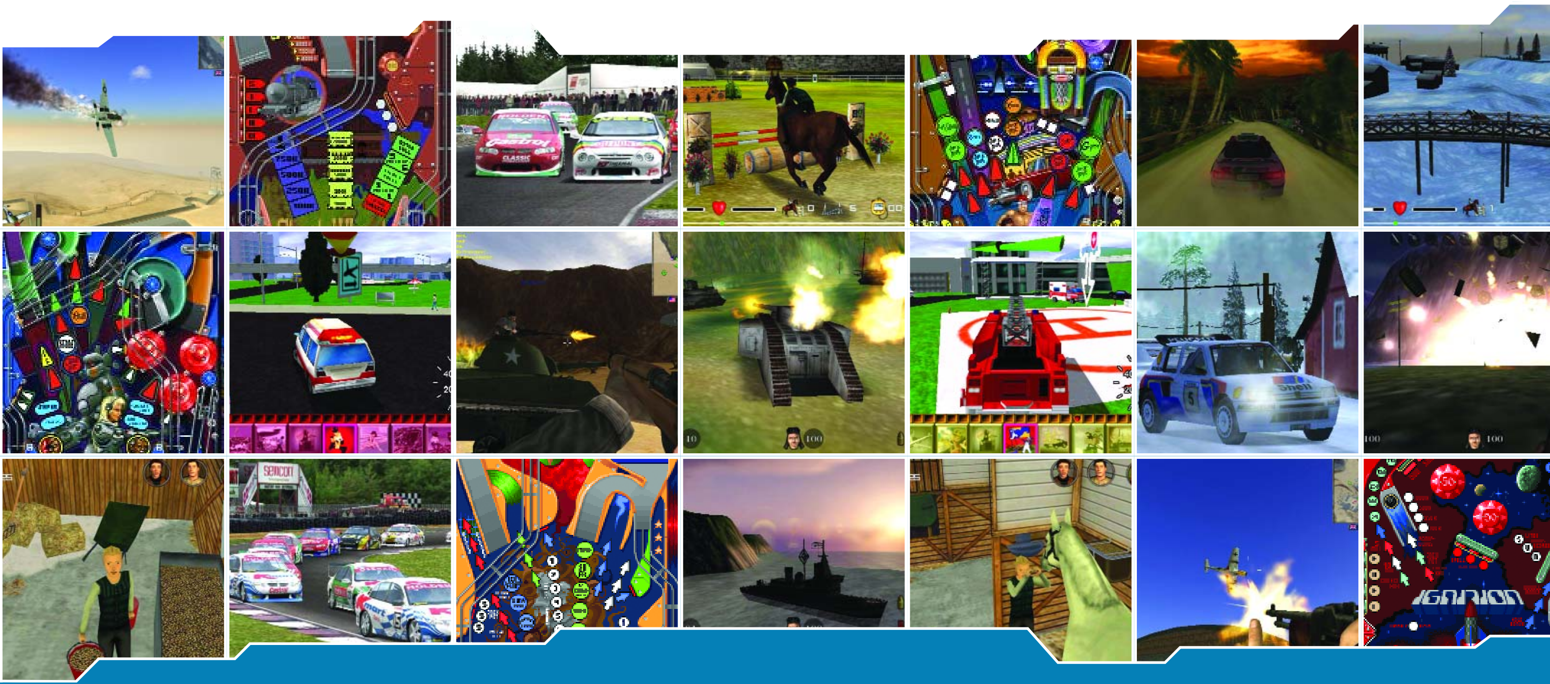
Mindezen gondolatok cikksorozatunk mai szereplőjéről jutottak eszembe, hiszen a Digital Illusions is ilyen cég. A mai játékosok főleg a Battlefield 1942 révén ismerik, ám az én korosztályom szeme előtt a név hallatán egy apró ezüstgolyó jelenik meg, miközben fülünkben felejthetetlen dallamok csendülnek fel…

Álmok, fantáziák, illúziók. A Commodore legnagyobb sikere, az Amiga 1985-ben jelent meg a piacon, de igazán 1987-ben lakta be milliónyi ember otthonát. Minden idők egyik legsikeresebb (és legjobb) gépére számtalanféle és fajta játék jelent meg. Ám egy hiányzott: nem volt igazi flipperszimulátor, márpedig a játéktermek virágkora volt ez, és sokan hiányolták a kis acélgolyó terelgetését a monitorokról. Épp ez járt egy fiatal svéd srác, Fredrik Liliegren fejében is 1988 őszén, szülei nyaralójában. Elhatározza, hogy ír egy ilyen játékot, Pinball Dreams néven. Egy évig dédelgeti az ötletet, majd két osztálytársa, Andreas Axelsson és Olof Gustaffson segítségével nekiáll a munkának. Kis csapatukat Digital Illusionsnek keresztelik el, és ezen a néven (nem kevés ambícióval) megjelennek készülő játékukkal az 1990 augusztusában megrendezett ECTS-en, Londonban. A látogatást nem sok siker kíséri, de a fiúk nem adják fel, és egy év múlva ismét próbálkoznak, akkor már eredményesen: a jó nevű 21st Century Entertainment kiadó felfigyel a játékra, és szerződést kínál. A Pinball Dreams 1992. március 13-án jelenik meg Amigára, és közhely bár, de igaz: a többi innentől valóban történelem. A PD megjelenésével új időszámítás kezdődik, a kezdeti 2DS (2D Scrolling) táblák napja leáldozik. A siker mind a kiadónak, mind a fejlesztőknek szárnyakat ad: a svéd fiúk már áprilisban nekiállnak a következő játék kalapálásának, közben májusban hivatalosan is megalapítják a Digital Illusions HB céget, majd októberben végleg bevésik magukat a nagykönyvbe: ekkor jelenik meg ugyanis az új játék, a Pinball Fantasies, mely nyugodt szívvel mondhatom: minden idők legjobb flipperszimulátora volt és maradt. A játékélmény felejthetetlen, a grafika mesteri, Olof Gustaffson zenéje pedig mind a mai napig ott tanyázik a legjobb számítógépes muzsikák örökranglistáján.

1993 januárjában a PF kemény versenyben Orlandóban besöpri az Amiga DevCon nagydíját, a cég Digital Illusions CE AB-ra változtatja nevét, és felvesz négy új embert. Egy év múlva csapat Göteborgba költözik, kiadnak egy vérbeli platformjátékot Amigára a Psygnosis gondozásában Benefactor néven, majd megjelenik a már híres flipperszéria harmadik része, a Pinball Illusions.

A nagy hármas első két tagját a Frontline Design portolja PC-re, és tulajdonképpen itt is ezekkel a címekkel kezdődik a flipperjátékok menetelése, bár korábban már született pár siker (Pinball Magic – 1990, Tristan Pinball – 1991, Crüe Ball – 1992). Az 1993-ban megjelent Pinball Dreams azonban valóban forradalmi: 4 tábla, MOD zene a PC hangszóróján átpréselve, sima VGA scrollozás, valósághű élmény, remek golyókezelés, mesteri design – itt is új szabvány születik, és a Fantasies a PC-játékosokat is örökre rabul ejti. A Pinball Illusionst a DI már egyszerre fejleszti Amigára és PC-re. Sajnos a csapat fő programozója kiszáll, így új motor születik a golyó kezelésére, mely sok játékosnak nem jön be, és a DI leáll a flipperjátékokkal. De ezt a korszakot és ezt a műfajt mindörökre az ő nevük fémjelzi.

Tehetség, szorgalom, okos és merész döntések - ez a siker titka, legalábbis ez szűrhető le a Digital Illusions történetéből, akik bebizonyították, hogy nem kell az Ígéret Földjén, a nagy vízen túl élni ahhoz, hogy valaki a csúcsra kerüljön. A DI szekere Európa jeges északi királyságából indult hódító útjára, és eddig győztesen került ki minden csatából.



Bátor döntések és négy kerék. A világ a PC és a 3D bűvöletébe kerül, a svéd srácok érdeklődése pedig a komolyabb szimulációk felé fordul. 1996 márciusában bejelentik egy saját készítésű 3D-s motorra írt futurisztikus autóverseny-játék, a Motorhead fejlesztését. Az év végén kiadott demo elég bíztató, így 1997 februárjában hazájuk büszkesége, a Volvo gyár bekopogtat hozzájuk: ugyan írjanak már egy játékot, mely a céget és gyári versenycsapatát reklámozza. A fiúk 45 nap (!) alatt készülnek el az S40 Racing-gel, majd 1998 áprilisában megjelenik a Motorhead Playstation-re és PC-re. A játék még mai szemmel is megállja a helyét, és a DI újabb területen bizonyítja képességeit. (Kis színes: az egyik Motorhead értékelés írója bevallotta, a játék hatására vásárolt pár DI részvényt, és ez élete legjobb befektetésének bizonyult…)
A Motorhead sikere ölükbe pottyantja a svéd túraautó-bajnokság „bitjogait”, és a kétszeres bajnok Janne „Flash” Nilsson szakmai segítségével 1999 novemberében piacra kerül az STCC, mely a cég életében is fontos, ugyanis ez az első játékuk, melyet saját maguk adnak ki.

Miközben megy a szekér, a fiúk élénken figyelik Játékország eseményeit. Ugyancsak 1999 novemberében jelenik meg egy kis csapat, a Refraction Games kellemes háborús játéka, a Codename: Eagle, melyet a házi fejlesztésű, igen jól sikerült Refractor motor hajt meg. A stuff kedvező fogadtatásra talál, és a svéd srácok a játékstílusban sikert szimatolnak. Nem sokat haboznak, 2000 februárjában 100%-os részesedést vásárolnak a Refraction Games-ben, majd további befektetésként 90,1%-ost a Synergenics Interactive AB-ban. Az új szerzeményekkel megalapítják a Dice Simulations leányvállalatot, Göteborgi székhellyel.
2000 áprilisában Európa szerte megjelenik a Rally Masters, a Michelin Race of Champions (ROC) versenyének hivatalos játéka.
A svéd urak tiszteletet érdemlő módon két lábbal állnak a földön, és az STCC kapcsán levonják a következtetést: a kiadást jobb profikra bízni, így 2000 augusztusában kisebb szenzációt jelent, hogy az STCC 2 gondozására nem kisebb névvel kötnek szerződést, mint az Electronic Arts.
Ám a nagy durranás egy hónap múlva következik be, és erre márt valóban mindenki odafigyel: szeptember elsején jelentik be a Microsoft új üdvöskéjének, az Xbox-nak első „sikerfogatát”, azt a 16 céget, amely az első játékokat fejleszti az új konzolra, és ebben olyan nevek, mint a Lionhead, a Universal Interactive vagy a Climax mellett ott a Digital Illusions is. Októberben megjelenik a nagy vízen túl Playstationre a Nascar Heat, majd ugyanebben a hónapban egy érdekes megállapodás születik: a DI szerződést köt a Red Jane Inc.-nel két játék fejlesztésére, és egy füst alatt eladja nekik a nyolc hónapja megvásárolt Synergenics-et. Decemberben az USA-ban piacra kerül az STCC 2 és egy érdekes lovas játék, a The Legacy of Rosemond Hill.

A harcmező győztesei. A 2001-es év is hasonló büszke meneteléssel telik. Januárban nyilvánosságra kerül, hogy a volt Refraction csapattal karöltve, a Refractor motorra építve egy új háborús játék készül a DI műhelyeiben, Battlefield 1942 néven – az EA azonnal exkluzív jogokat vásárol az új stuff PC-s és Xbox-os kiadására. Márciusban ugyancsak az EA rendel a cégtől egy autós szimulátort, mely Ausztrál jellegzetességeket vonultat fel, nyilván jelenlétüket akarják ezzel erősíteni a földrésznyi országban. A DI-nek hasonló tervei vannak az Újvilágban, így április 16-án bejelentik, hogy megvásárolták a kanadai illetőségű és texasi székhelyű Sandbox Studios-t, ezzel véglegesen megvetik lábukat Észak-Amerikában. (A Sandbox főleg a konzolosok körében lehet ismert, hiszen ők fejlesztették például a Shrek-et Xbox-ra, vagy a Pryzm-et PS2-re.) Ezzel a vásárlással egyébként a cég létszáma 150 főre emelkedik, és a fúzió megtörténte után a Digital Illusions CE (ennek rövidítése a DICE, ami persze létező angol szó, és játékkockát jelent) már kilenc játékot fejleszt egyszerre…

Az STCC 2 még ebben a hónapban megjelenik Európában, de a nagy bumm persze még hátravan. A hosszú fejlesztés végén, 2002 őszén piacra került Battlefield 1942 hatalmas sikert arat, a DICE lendülete úgy látszik, nem tud megtörni, és újabb területet hódítanak meg Játékországban. A jelenlegi fejlesztések között sajnos csak konzolos címeket találunk (így például a Microsoft nagysikerű „városi őrjöngése”, a Midtown Madness 3 is csak Xbox-ra van bejelentve, bár én reménykedem a PC-s portolásban is), miközben a Sandbox-os fiúk a kedves ogre kalandjait drótozzák be az összes létező platformra (a PC kivételével).

A DICE élő bizonyítéka annak, hogy megfelelő tehetséggel és nem kevés bátorsággal, okos döntésekkel talpon lehet maradni a játékipar éles és kegyetlen versenyében. A svéd fiúk szekere egy versenyautó tempójával száguld, és a harcmező győzteseként kedvező pozícióban folytathatják a küzdelmet. Reméljük, továbbra sem hanyagolják el kedvenc platformunkat, és újabb sikerekkel örvendeztetnek meg minket. A kocka el van vetve…

]{redenc

HAEGEMONIA
VÉGIGJÁTSZÁS

Fejlesztő: Digital Reality **Kiadó:** Wanadoo **Web:** www.haegemonia.hu

Megjegyzés: a földi és a marsi hadjárat történetei csak az első epizód küldetéseiben térnek egymástól. A második epizódtól kezdve a küldetések azonosak.

FÖLDI HADJÁRAT

1. epizód – 1. Küldetés: Icarus szárnyalása

Egy kutatóhajót, az Icarust kell megvédenünk a rendelkezésre álló egyetlen osztagnyi protonvadásszal. Válasszuk ki őket, majd őrizzük a hajót (jobb gomb). Ezután az Icarus automatikusan elindul. Két veszélyforrással kell leszámolnunk: néhány darab ellenséges vadásszal, illetve egy aszteroidával, amely az Icarus útjában áll. Amint hírt kapunk ezekről, támadjunk, és semmisítsük meg őket. A nap közelségével kapcsolatos figyelmeztetéssel nem kell foglalkozni, ha az Icarus közelében maradunk, nem lesz gond.

1. epizód – 2. Küldetés: Felgyorsulnak az események

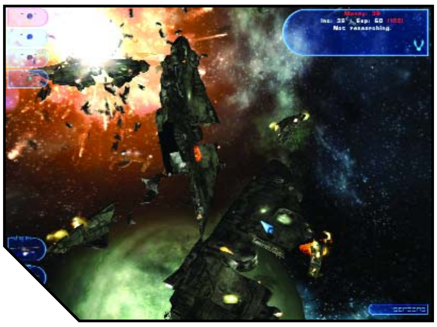
Fő feladatunk a Rhea (a Szaturnusz egyik holdja) közelében elhelyezni, majd megvédeni egy bányászállomást. A célaszteroida pirosan villog a térképen – csak erre szabad telepíteni az állomást, különben vesztünk. Indítsuk el arra az egységeinket. Hamarosan kétosztagnyi marsi vadászt fedezünk fel, ezeket semmisítsük meg. Ezután híreket kapunk két csempészhajóról, amelyeket fel kell tartóztatnunk. Várjunk egy kicsit, amíg meg nem jelölik a hajókat – mindkettő a naprendszer külső részéből halad a Mars felé (tehát nem a Mars–Föld között ingázó hajókról van szó). Támadjuk meg mindkettőt 1-1 csapattal *(CTRL + jobb klikk)* amíg meg nem adják magukat. Ezután szedjük össze a Szaturnusz mellett frissen felfedezett csapatot (Megtaláltatott a neve, közelítsük meg), majd menjünk mindenkivel a Fujihoz, ami eddigre megérkezik az aszteroidához. Amint megkezdődik a termelés, néhány ellenséges ion korvett fog támadni. Ne ijedjünk meg tőlük, küldjük az összes vadászunkat rájuk – érdemes egyszerre csak az egyik csapatot teljes erővel támadni. Mivel a korvetteken csak ágyúk vannak, elég nehezen tudják becélozni a cikázó vadászokat, akár veszteség nélkül is győzhetünk.

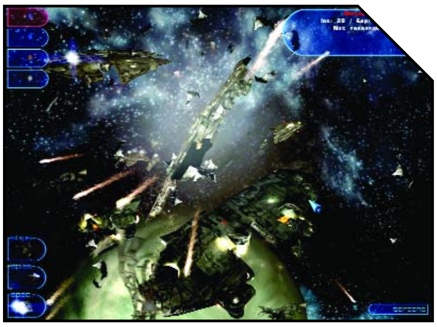
1. epizód – 3. Küldetés: Charon földjén

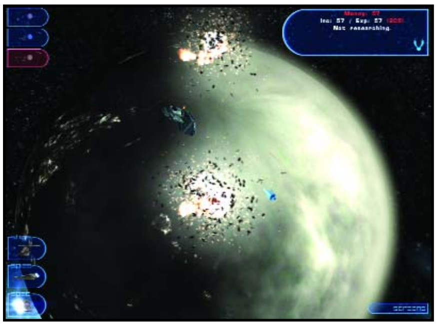
Kettős feladatunk van: megvédeni saját bányánkat a Plútónál, és megsemmisíteni az ellenfelet a Neptunusz környékén. Ebben a küldetésben már gyárthatunk és javíthatunk is. Mindenekelőtt helyezzük el a Twin Peaks nevű bányászállomást az egyik közeli aszteroidán, hogy pozitív pénzügyi mérlegünk legyen, majd a Plútón javítsuk fel az összes vadászegységünket teljes létszámra. Az első hullám egy korvett és egy vadász osztagból áll – várjuk meg, amíg az elöl jövő vadász egészen közel ér a Plútóhoz, semmisítsük meg, majd essünk neki a korvetteknek. A Neptunusz felől érkező második hullám kicsit erősebb, de ez sem nagy gond. Amint végeztünk velük, sürgősen induljunk a Neptunuszhoz. Egy átvezető filmben megtudjuk: egy kém szabotálta az ott lévő – jelenlegi eszközeinkkel egyébként legyőzhetetlen – állomást. Essünk neki mindennel, amink van, hogy felrobbantsuk, még mielőtt megjavítják, ugyanis akkor esélyünk sem lesz. Ha megvagyunk, kapjuk szét a közelben lévő bányászállomást is.

1. epizód – 4. Küldetés: Felzárkózás

Ebben a küldetésben már fejlesztenünk is kell (a korvettet és az összes protonfegyvert), miközben fő célunk, hogy megsemmisítsük a marsi bányászállomásokat az aszteroidamezőknél. Elsőként indítsuk el bányászunkat egy aszteroidához, majd támadjuk meg a frissen felfedezett Fortress nevű marsi bázist. Amint az átvezető filmet végignéztük, és a hős csatlakozik hozzánk, vonuljunk azonnal vissza, mivel a bázis üzemképes, és pillanatok alatt szétszedi a vadászainkat – ráadásul nincs is egyedül, mert két osztag korvett is állomásozik ott. A mentőakció után gyűjtsünk pénzt, nyugodtan fejlesztgessünk (ne felejtsük el a korvett és proton technológiákat) – nem ér támadás bennünket. Építsünk korvetteket mi is, majd keressük fel az aszteroidákat, és romboljuk szét a bányákat (nekem kettőt kellett elintéznem a győzelemhez). A pálya befejezéséhez NEM kell a marsi bázist piszkálni, pusztán a bányákat kell lerombolni.







1. epizód – 5. Küldetés: A Finálé

Induláskor kövessük a felettesünk korvettjeit. Az első ütésváltás során 3 csapat korvetten kell átverekednünk magunkat – a rendelkezésre álló erőink remélhetőleg elegendőek lesznek. Győzelmünk után megkapjuk az összes csapat irányítását. Menet közben egy üzenet érkezik – a parancsnokságunk felderített egy lerobbant prototípust, amit egy marsi vontatóhajó próbál visszavinni a bolygóra. Támadjuk meg a vontatót, majd győzzük le a vadászvédelmet is (mivel a célpont elég messze van, főként vadászainkra kell támaszkodnunk, ha vannak). Ha nem sikerül ez a feladat, akkor sincs gond... Gyűjtsük össze minden erőnket, és induljunk a Mars felé. Mire odaérünk, a csata már javában tart. Vessük bele magunkat a forgatagba, és összpontosítsuk tűzerőnket a védelmi állomásra – végre megsemmisíthetünk egyet! A Földről is kapunk egy csapat korvettet, ezt is hozzuk ide. Ha elegendő erőnk maradt, akkor viszonylag könnyen letudjuk a küldetést, és az epizódnak vége is.

MARSI HADJÁRAT

1. epizód – 1. Küldetés: Rajtaütés

Ebben a küldetésben a semleges kereskedőhajókat kell megakadályoznunk, hogy eljussanak a Jupiternél lévő földi bázisokig. Az 5 kereskedőhajó a térképen külön meg van jelölve, ezeket a Control billentyűvel tudjuk megtámadni. A kufárok szövegével ne törődjünk, lőjük őket addig, amíg meg nem adják magukat. Menet közben lesz egy mellékfeladat, egy szökött vadászt kell elfognunk, de ez nem létfontosságú a küldetés befejezéséhez. Amint minden hajót visszafordítottunk, menjünk vissza a Marshoz, és már kész is vagyunk.

1. epizód – 2. Küldetés: Törődj a magad bányájával

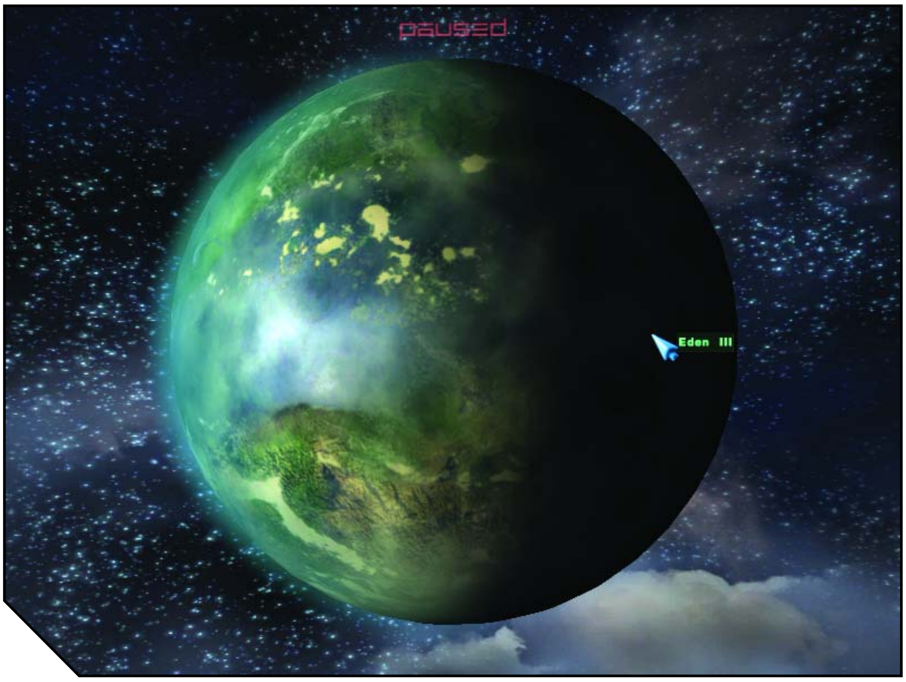
Szerezzük meg a Valhalla nevű bányászállomást a földiektől, és bányásszunk ki vele 3000 ércet. Segítségül kapunk egy korvett prototípust is. Várjuk meg, amíg a konvoj kiér a Föld közeléből, és semmisítsük meg vagy kergessük el a védelmét. Amint a bánya a mi tulajdonunkba került, helyezzük ki egy aszteroidára. Amint ez megtörtént, kétszer 2 osztag vadász támadását kell visszavernünk. A menet közben megjelenő ismeretlen hajót közelítsük meg, így kapunk egy bónusz vadászosztagot. Amint megvan a megfelelő mennyiségű érc, még egy földi őrnagy 3 vadászosztagát kell levernünk a befejezéshez.

1. epizód – 3. Küldetés: Triton krízis

Védjük meg a marsi bányászállomást. Kravis ezredes egységei mellé még a Titánia bolygó irányítását is megkapjuk. Ezen kijavíthatjuk vadászaink sérüléseit, és újakat is építhetünk. Hogy erre legyen pénzünk, a kereskedőket zavaró aszteroidát feltétlenül semmisítsük meg. Két hullámban érkeznek a vadászok a bányánkhoz, Kravis ezredes könnyen elbánik velük, de azért tartsunk ott egy-két osztagot. Miután ezzel végeztünk, menjünk vissza a bolygónkhoz – hamarosan egy kémhajót (Pechenga) kell elkapnunk a közelében. Vegyük üldözőbe több egységgel, ugyanis hamar kiderül, egy elit vadászosztag őrzi. Végezzünk velük, majd amikor parancsot kapunk, támadjuk meg a kémet is. Amikor megadja magát, várjunk, amíg visszaszerezzük tőle az adatokat, majd lőjük szét a beérkező újabb vadászosztagot. Ezután ismét összpontosítsunk a kémre, aki hamarosan felrobbantja magát... Végül nincs más dolgunk, mint hajónkkal visszarohanni a Marshoz (a kibontakozó dráma ellen tenni nem tudunk semmit).

1. epizód – 4. Küldetés: Állandó nyomás alatt

A Titánia ismét kezünkben van, és feladatunk a protonvető ágyú és löveg kifejlesztése, valamint kutatási pontjaink elköltése. Először építsünk annyi hajót, amennyit lehet, hogy visszaverjük a Föld felől érkező szórványos támadásokat (nem lesznek nagy rohamok). Ezután költsük el az összes KP-t tudományokra, de ne feledjük a protonfegyvereket. Amint kész új parancsot kapunk – meg kell támadnunk a földi csapatokat a Neptunusz közelében lévő aszteroidáknál. Fogjuk összes hajónkat, és menjünk oda csatázni (1 korvett és 3 vadász vár ott bennünket). Miután győztünk, kutassuk át a környéket a maradék földi egységek után. Ezeket már egyesével kell legyőznünk, tehát nem jelentenek gondot.



1. epizód – 5. Küldetés: A végső összecsapás

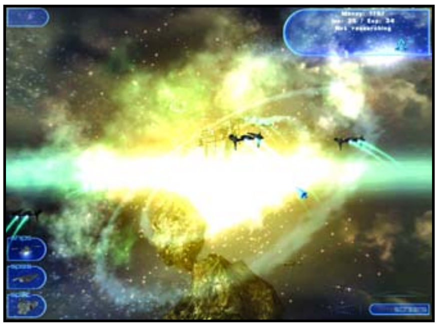
Mielőtt megtámadnánk a földet, biztonságba kell vinnünk az első cirkáló prototípust, és az aszteroidaövezetnél le kell győzni a földi erőket. Minden egységünkkel sürgősen induljunk a Drágánk felé. Ha a mi vontatónk ér oda előbb, vonósugárra veszi, és elkezdi visszahozni a Marsra a prototípust. Ekkor semmisítsünk meg minden földi hajót, és fedezzük a visszavonulást. Amint készen vagyunk, kapunk némi erősítést, és mehetünk a Föld ellen. Óvatosan, a Föld körül lévő bázisoktól biztonságos távolságra semmisítsük meg a maradék földi flottát. Ha kész vagyunk, új feladatunk lesz – a földi védelmi állomásokra küldött két kamikáze hajóról kell elterelnünk a bázisok figyelmét. A két hajó a Marsról indul. Csapatunkat osszuk két részre, és menjünk eléjük, majd haladjunk folyamatosan előttük az állomások felé. A lényeg, hogy késleltessük a támadásunkat, amíg lehet, mert az űrállomások hamar ledarálnak minket, és ha előbb semmisülünk meg, mint az öngyilkos pilóták, akkor azoknak sincs esélye beérni. Ha mind a két hajó sikeresen becsapódik, a küldetésnek vége.

2. epizód – 1. Küldetés: Új kezdet

Viszonylag nyugis küldetés. Feladatunk egy új kolónia létrehozása, amelyen minimum 300 millió személy él, valamint 3 csillagközi kereskedőhajó megépítése. Induláskor 3 naprendszer közül választhatunk. Alapvetően nincs különbség a rendszerekben (legalábbis nálam ugyanazok az események történtek meg mindenhol), mindegyikben csak 1 darab kisméretű bolygót kolonizálhatunk, maximum a kibányászható aszteroidák mennyiségében van eltérés (a legfelső átjáróban van a legtöbb), de ez most még nem sokat számít. Válasszuk ki a nekünk szimpatikusat, és összes hajónkkal menjünk át. Keressük meg a kolonizálható bolygót, építsük fel a kolóniát, és az utasszállítókból is rakjuk le a népeket. Valószínűleg túl sok hajónk van, amelyek fenntartása elviszi kezdeti bevételeink nagy részét, ezért bontsunk le párat (ha marad 3 korvettünk, az elég lesz a rendszeresen támadó kalózok leverésére). Amint van elegendő pénzünk, fejlesszük ki a bányásztechnológiát (ha még nem lenne meg), és építsünk egy állomást, amit egy korvett védelme alatt helyezzünk is ki. Siessünk, mert kis idő múlva megszűnik az állami támogatás is, ami még jobban lecsökkenti bevételeinket. Ezután fejlesszünk egy kicsit a befolyó pénzekből, verjük vissza a támadó kalózokat (nem túl nagy probléma), és ha elegendő zsetonunk van, építhetünk is pár hajót a lebontottak helyébe. Idővel meglesz a megfelelő nagyságú lakosság, ekkor kezdjünk bele a kereskedőhajók építésébe. Előbb nem érdemes, mivel nem tudjuk őket semmire sem használni a féregjáratok instabilitása miatt. Mielőtt megépítjük a 3. hajót, az összes pénzünket költsük el technológiákra és épületekre, és csak 4 hadihajót tartsunk meg – ugyanis a következő pályán csak 500 credittel és az átvitt hajókkal kezdünk. Esetleg a 3. kereskedőhajó elkészülte előtt érdemes elgondolkodni egy új bánya beindításán is, hogy az új küldetést egy teli aszteroidával kezdjük (a kihelyezett bánya sem veszik el).

2. epizód – 2. Küldetés: Csak a halott kalóz a jó kalóz

Fő feladatunk a kalóztámadások elhárítása és a rablók elpusztítása. Előbbihez egy MK1-es katonai bázist kell építenünk. Ha az előző küldetésben nem készültünk fel, a 4 áthozott hajó fenntartása megint problémát okozhat – ha van működő bányánk, akkor viszont nincs gond. Érdekes, hogy ahhoz képest, hogy a féregjáratok még nem működnek, csillagközi kereskedőink elmentek... mindegy. Földiként első feladatunk Nilea Cortilliari (korábbi ellenfelünk) megkeresése. Amikor SOS üzenetet kapunk tőle, néhány másodpercre felvillan a térképen az „elveszett egység", figyeljünk rá! Rögvest küldjünk oda egy hajót, hogy Nileát megmentsük, így egy újabb parancsnokkal gazdagodunk. Ezután fejlesztgessünk, kutatgassunk (ne felejtsük el a katonai bázis feltalálását), és építsünk egy flottát. Ahhoz, hogy az állomást megépíthessük, le kell rombolnunk a bányánkat, ha van – ugyanis csak 1 speciális egységünk lehet jelenleg. Ha sikerült a bolygónkat maximum lakosságra vinni, akkor elég adó folyik be bányák nélkül is a fenntartáshoz, ne aggódjunk (ha kell, kapcsoljuk be a folyamatos adóprojektet is). Miután elkészült a bázisunk, helyezzük ki a bolygónk mellé. Ne menjünk el a flottánkkal, ugyanis szabotázs miatt egy darabig nem lesz működőképes, a kalózok pedig pont most fognak támadni. Készüljünk fel egy nagy adag korvett fo-



gadására. Miután az állomásunkat kijavítják, induljunk arra, amerről a kalóztámadás jött. Az útba eső ellenfeleket intézzük el. Kis idő múlva belebotlunk a kalózok bázisába. Semmisítsük meg, nem túl erős.

2. epizód – 3. Küldetés: A felvirágzás receptje

Minden új rendszerben létesítenünk kell egy kolóniát, el kell érnünk az 1 milliárdos lakosságot (ez már az elején meg is lehet, ha kimaxoltuk az első bolygónkat), és ki kell irtanunk a kalózokat. Elsőként a már szokásos módon indítsuk be a gazdaságunkat, ha szükséges, zúzzunk be ideiglenesen 1-2 hajót. Amint van elegendő zseton, ismerjük meg a Továbbfejlesztett kolonizáció és a Gyarmatosító hajó technológiákat, és kolonizáljuk először a rendszerünkben lévő szabad bolygókat. Idővel feltűnik a Dél Keresztje lakóbázis, különösebben nem kell foglalkozni vele – egyszer lesz vele probléma, amikor valaki gáztámadást intéz ellene. Ekkor építsünk egy lakosságszállítót, ezzel lehet evakuálni az állomást. Miután jól megerősödtünk a saját rendszerünkben, nézzünk át a másik kettőbe. Nálam az egyikben egy űrlény (Jókora Takony névre hallgat a drága) őrizte az egyiket, a másikban pedig a kalózok vertek tanyát egy bolygón. A Takony eléggé brutális, a legegyszerűbben úgy tudjuk legyőzni, ha átküldünk hozzá egy proton bázist, amit ideiglenesen leparkolunk a közelében. Ez gond nélkül kivégzi, míg ha korvettekkel próbálkozunk, akkor komoly veszteségeink lennének. A kalózok legyőzése húzósabb, mert egy nagy, jól felfejlesztett bolygójuk van, ami szó szerint ontja magából a korvetteket. Keressünk a rendszerükben egy kolonizálható bolygót, ezt erődítsük meg, majd minden erőnkkel törjünk a bolygójuk felé, és lőjük addig, amíg meg nem adja magát. Kutassuk át a rendszert, előfordulhat, hogy lesz még 1-2 kalózhajó, sőt, prototípus cirkálókkal is találkozhatunk. Ezután lakjuk be ezt a rendszert is. Célszerű egyébként úgy kolonizálni, hogy először a két rendszer közül az egyik összes kolonizálható bolygóját felfejlesztjük, majd ezután megyünk az utolsóba. Az is jó, ha a kalózok kiirtását az utolsó pillanatra hagyjuk, amikor már minden bolygó a miénk – így a következő pályát már több jól fejlett kolóniával tudjuk kezdeni.

2. epizód – 4. Küldetés: Irány a mélységes űr

Nyugisnak induló küldetés, minden rendszert fel kell fejleszteni 1 milliárd lakosúra. Ahogy az eligazítás is mondja, ehhez először érdemes minél jobban felfejleszteni a bolygótechnológiákat, hiszen ezek segítenek a maximális lakosság eléréséhez. A jól fejlett bolygóinkat állítsuk folyamatos adóprojektre, a kisebbeket pedig lakásépítésre. Ha vannak maximális lakosságú bolygóink, onnan szállítsunk át embereket a kisebb kolóniákra. Az épületek közül először azokat építsük fel, amelyek a maximális népesség nagyságát növelik. Menet közben kapunk egy kisebb küldetést – egy diplomata hajót kell elkísérnünk. Természetesen meg is fogják támadni, egy osztag vadászt kell elintéznünk. Idővel egy film értesít bennünket arról, hogy ismeretlen hajók megsemmisítenek egy fegyvertelen hajót – megjelennek az idegenek! Nemsokára egy állomás is megjelenik egyik rendszerünkben, és jó pár csapásmérő kötelék indul meg bolygóink felé. Gyorsan erősítsük meg veszélyeztetett bolygóinkat pajzzsal és földi ágyúkkal (remélhetőleg már kifejlesztettük ezeket), és vonjuk ide összes hajónkat. Az idegenek ionfegyverekkel támadnak, ezek nem túl erősek, de nagyon pontosak. Az egyes csapataik önmagukban nem jelentenek gondot mondjuk 4 korvett egységnek, és remélhetőleg a bolygóinkon is van annyi nép, hogy kitartsanak az erősítés megérkezéséig. Az első támadás visszaverése után az ellenség visszavonul, mi pedig nyugodtan tevékenykedhetünk, hogy mindenhol meglegyen a kívánt mennyiségű ember.

3. epizód – 1. Küldetés: Válaszcsapás

Eljött az idő, hogy behatoljunk az idegenek – akiket Kariaknak hívnak – területére. Célunk egy katonai bázis megépítése és 2000 egység érc kibányászása az idegen zónában. Mindössze egyetlen bolygót kapunk, egy lakosságszállító hajót (a népeket rögtön dobjuk is le a bolygóra), az áthozott egységeket és egy bányászállomást. Ez utóbbit küldjük a legközelebbi aszteroidára dolgozni. Amint üzemelni kezd, fejlesszük egy kicsit a bolygónkat. Kis idő elteltével egy kísérleti kémhajót kell végigkísérnünk a rendszeren. Küldjük vele minden csapatunkat. Őrzés közben biztosan belefutunk egy pár Kariak hajóba. Lőjük szét őket, majd vonuljunk kicsit vissza, a

bolygónk irányába. Innentől kezdve rendszeresen jönnek az ellenséges korvettek – szerencsére csak egyesével és mindig ugyanonnan. Építhetünk egy kis utánpótlást, de a lényeg, hogy minél hamarabb nekikezdjünk egy katonai bázis létrehozásának. Ha elkészült, tegyük ki, és mivel eddigre valószínűleg megvan a 2000 érc is, mehetünk a következő részre.

3. epizód – 2. Küldetés: Khiirzask elfoglalása

Célunk a teljes rendszer birtokbavétele és az ellenség kiűzése. A Kariakoknak csak egyetlen bolygójuk van, ám az termeli a korvetteket rendesen, mi pedig elég gyengécske gazdasági háttérrel rendelkezünk, főleg pénzügyileg (mindössze két aszteroida bányászható itt ki, és az egyiket valószínűleg kihasználtuk már). Ha nem sikerül az első negyed óra alatt megtörni a védelmüket, akkor elég nehéz lesz megoldani a pályát. Rögtön kezdéskor megjelenik az előző küldetésben megismert Kuchera százados. Amíg eljut a Kariak bolygóig, építsünk gyorsan egy bányászállomást, és küldjük ki termelni. Hajóinkat vigyük az ellenséges bolygó közelébe, arra az útvonalra, ahol a kém behatol – pár perc, és már jönni is fog kifelé. Ekkor ritkítsuk meg az üldözőit, három korvettünket küldjük be az ellenséges bolygó fölé, maradék csapatainkkal pedig tessékléssék módon védjük Kucherát. Kis szerencsével megússza a pacák, mi pedig kezdjük ostromolni a bolygót. Az ellenség valószínűleg egy-két korvettel nekimegy a saját bolygónknak, de az előző küldiben lerakott állomás megfogja őket. Minden újonnan termelődő hajót szedjünk szét, és maradék erőnkkel vadászgassunk a kóborló ellenségre. Mivel a hajó-utánpótlástól megfosztottuk az ellenséget, nyugis időszak következik. Erősödjünk meg egy kicsit, ugyanis abban a pillanatban, amikor elfoglaljuk a Kariak bolygót, hatalmas megtorló flotta, cirkálók, korvettek és vadászok jönnek bosszút állni egy eddig inaktív kapun keresztül. Megállításukhoz legjobb, ha a bolygóink környékén védelemre rendezkedünk be, 2-2 katonai állomás megtámogatva saját flottánkkal elég lesz a támadók felmorzsolásához. A küldetés akkor ér véget, ha az összes Kariak egységet megsemmisítettük – így ha nem látunk több csapatot, de még nem fejeződött be a pálya, akkor kutassuk át a térképet, főként a féregjáratok körül.

3. epizód – 3. Küldetés: Kariak támadás

Az előző pálya végén hívást kapunk a naprendszerből, hogy az idegenek támadnak. Most az a feladatunk, hogy védjük meg a naprendszert, és vegyük ismét földi ellenőrzés alá az ellenség által elfoglalt területeket (Béta és Gamma rendszerek). Egyetlen bolygóval indulunk, az áthozott egységek mellé kapunk 2 kereskedőt és egy bányát – ezt fedezet mellett helyezzük is üzembe. Maximalizáljuk az adóbevételt, hogy egy hajót se kelljen lebontanunk. Ezután induló egységeinkkel kóstolgassuk a velünk egy rendszerben lévő Kariak bolygókat, ezek védelme még nem túlságosan komoly. Kuchera, a kém megint csatlakozik hozzánk, elég hasznos figura, mert hajlamos szabotálni az ellenséges hajókat. Rajta kívül a földi csapatok is támogatnak bennünket, bár irányítani nem tudjuk őket, hatásosan gyengítik az ellenséget. Idővel tudósaink lehetővé teszik, hogy kifejlesszük a cirkáló osztályú hajók építését is – ezért tartalékoljunk némi kutatási pontot erre. Mivel ezen a pályán már kémeket is tudunk építeni, amint van egy kis pénztartalékunk, ezt tegyük is meg. Ezeket először csak információszerzésre használjuk, ott kicsi a lebukás esélye, viszont hamar szintet lépnek. Ekkor már képesek komolyabb akciók végrehajtására is, pénzt és találmányokat is lopkodhatunk velük. Ez egyébként nagyon kellemes dolog, mert így hozzájuthatunk olyan techekhez, amelyeket ki se fejleszthetnénk, mert faji specialitás, ráadásul az ellopott techek kifejlesztése csak feleannyiba kerül, mint a teljes ár. Feltétlenül építsünk kémhajót, és trenírozzuk jó magas szintre, majd a küldetések között folyamatosan cipeljük magunkkal (az utolsó néhány küldetésben akár kettőt is vigyünk magunkkal), hogy minél erősebb legyen. Egy tapasztalt kém ugyanis nagyon sokat segít a jövőben, akár a kezdeti anyagi nehézségeinkkel kapcsolatban, akár a kutatási pontokkal való takarékoskodás által. Mindenképpen többet érünk vele, mint egy hadihajóval.

Amint kitakarítottuk a saját rendszerünket, nézzünk be a többibe. Fokról fokra haladjunk előre, és figyeljünk a Kariakok kolonizáló hajóira és a támadó csoportjaira is. Itt a gép már nagyon aktívan tevékenykedik, létrehoz új állomásokat is – nálam még a Merkúrt is elfoglalták. Inkább 1-2 nagy flottával

mozogjunk, mert az ellenfél is hajlamos tömegesen küldözgetni a korvetteket (cirkálókat nálam nem épített). Néhány nagyobb bolygó igen komoly védelemmel lesz ellátva, akár 3-4 védelmi ágyút és kisebb hajócsoportosításokat is le kell győznünk, ráadásul jó sokáig kell lövetni a lakosságot, mire hajlandók megadni magukat. Kémeink sokat segíthetnek, és a veszteségek elkerülésére használhatunk katonai bázisokat is támadásra (vigyük őket a bolygók közelébe, és amíg az ágyúk őket lövik, hajóinkkal bántatlanul rombolhatunk). Egyébként a védelmi ágyúk elpusztításához célszerű a hajóinknak megadni a „fegyverekre tüzelés” parancsot – ilyenkor, ha bolygót adunk meg célpontként, először automatikusan a rajta lévő lövegeket kezdik el szétszedni. Ez a küldetés elég hosszú, és csak akkor van vége, ha az összes ellenséges bolygót elfoglaltuk. Ha vigyázunk hajóinkra, egész magas szinteket érhetnek el. Csak poén kedvéért egy mentés után érdemes meglátogatni az idegen űrállomást. Nagyon látványos dolgokat művel!

3. epizód – 4. Küldetés: Kariak Világ

A feladat egyszerű, találjuk meg a Kariak anyabolygót. Az indulásnál biztosan pénzügyi nehézségeink lesznek. Rögtön építsünk egy kolóniát, Kuchera kémhajójával pedig látogassuk meg az északi féregjáraton a Yarbó rendszert. Figyelmeztetést kapunk, hogy nem erre kéne menni, mivel a rendszer túl fejlett – viszont pénzlopáshoz ideális hely. Egy icipici szerencsével ilyen módon hamar lesz pénzünk, így nyugodtan fejlesztgethetünk és építgethetünk egy kicsit. Feltétlenül találjuk fel a Napvédő hajópajzs technológiát, néhány cirkálóval – gondolom, ti is hoztatok át párat – pedig álljunk az északi féregjárathoz. Amint egyenesbe jöttünk, Kuchera hajójával induljunk a déli féregjáraton át felderítésre. Az első rendszerben egy napot figyelhetünk meg – ha nincs meg a napvédő tech, akkor nem is tudnánk átjutni. A következő rendszerben egy fekete lyuk figyel – jól néz ki, de nagyívben kerüljük el, ha nem akarunk szétesni. Körülbelül ilyenkor jön az üzenet, hogy nincs retúrjegyünk, azaz a visszajutáshoz át kell vágnunk a teljes Kariak birodalmon. Ekkor robban be egy rakat hajó a Kzolan rendszer északi bejáratánál, de mivel mi vártuk őket, könynyen el lehet intézni az ügyet (4 jól fejlett cirkálócsapatnak nem volt gond), de ha hagyjuk őket továbbmenni, az se túl nagy probléma. Innentől kezdve egyébként rendszeresen jönnek itt Kariak cirkálók, de csak egyesével. Roncsgyűjtő hajóinknak ideális terep... :)

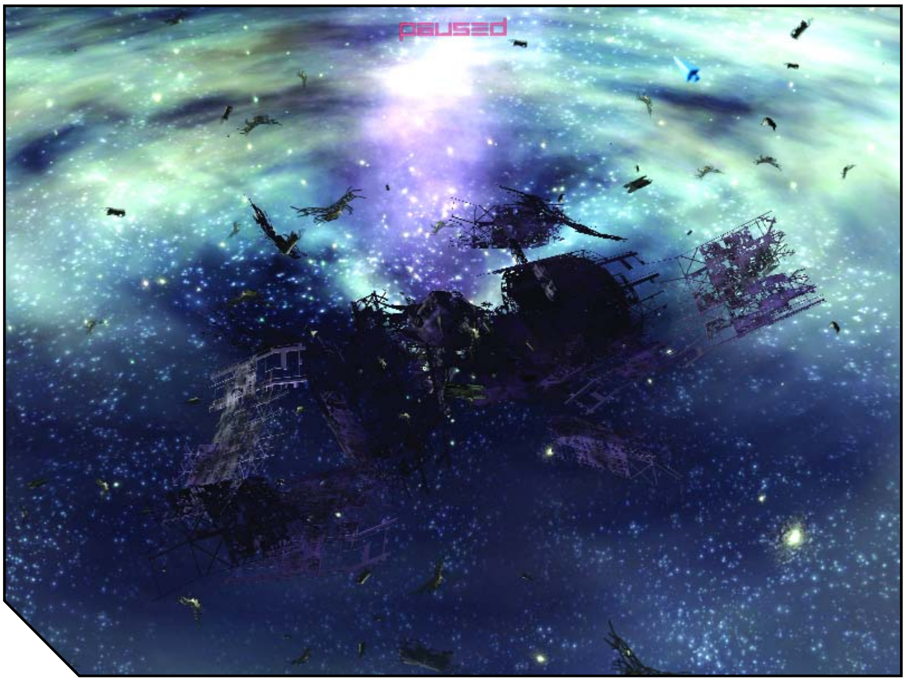
Kucherával menjünk tovább, derítsük fel a rendszereket. Ha véletlenül körbemegyünk, akkor újból végig kell haladni az útvonalon, mert a járatok egyirányúak. Idővel kapunk egy üzenetet, hogy az Árnyék fel van szerelve némi műszerrel, amellyel meg lehet határozni, melyik a Kariak anyabolygó. Közelítsük meg az ellenfél bolygóit, mire automatikusan kapunk egy választ, hogy „ez nem az”, illetve egyszer azt, hogy megvan a cél. Az izgalmas movie után kész is a küldetés.

3. epizód – 5. Küldetés: Offenzíva

Feladatunk az ellenfél gazdaságának szétverése, ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy le kell rombolnunk az összes bányát a Yarbó rendszerben, és el kell foglalni minden idegen bolygót. Az eligazítás szerint induló rendszerünket (Kzolan) kicsit megerősítették, hogy jó támaszpont legyen – ehhez képest az előző küldetésben feltuningolt bolygóink teljesen le vannak csupaszítva (ühüm, ezt azért jó lett volna valahogy másképp megoldani, vagy legalább ne említenék a dolgot). Indulásnál megint anyagi problémáink vannak – ezért érdemes az előző pályáról áthozni egy kémhajót, és bemelegítésként Kuchera segítségével lopkodni egy kis zsetont. Más módon elég nehéz pénzhez jutni, aszteroidákat ugyanis hiába keresünk. Esetleg a kezdettől fogva özönlő cirkálók roncsaiból éldegélhetünk egy darabig, amíg a bolygóinkat fel nem fejlesztjük, de ez a független roncsszedő hajó miatt (ami nem tartozik senkihez, pofátlanul gyors, és nem is lehet felrobbantani – gyaníthatóan technikai okokból került bele a játékba, hogy a sok roncsot eltakarítsa a gyorsabb játék érdekében) elég gázos dolog. Mivel a féregjáratok megint egyirányúak, az ellenfél ugyanúgy jön, mint az előző küldetésben – csak fentről, a Yarbó felől. Induló egységeinkkel (remélhetőleg veterán cirkálókat hoztunk) védjük a járat innenső oldalát, amíg meg nem erősödünk. Ezután egy csapásmérő erővel vonuljunk be a rendszerbe – de a kaput továbbra is őrizzük. Az ott lévő 5 bolygó elfoglalása kemény dió, mindegyik termel, mint az őrült, most már cirkálókat is. Egyszerre mindig csak egy planétára összpontosítsunk, és tartsuk életben a veterán egységeinket, itt sokat számít, ha egy csapat nem zöldfülű. Mielőtt nekiesünk a bolygóknak, csapjuk szét a bányákat – ha ezzel megvagyunk, erről üzenetet fogunk kapni. A küldetés során lesz egy nagyon kellemetlen esemény. Parancsot kapunk a másik tábornoktól, hogy sürgősen nyújtsunk segítséget a Panola rendszerben. Amikor odaküldünk néhány hajót (a Yarbóban fent megnyílik az odavezető kapu, amit egy űrállomás is véd), kiderül, hogy átverés volt – valaki (na ki?) elterelő üzenetet küldött nekünk. Amint visszakapjuk a vezérlést, az eredmény megdöbbentő: a Kariakok visszafoglaltak 1-2 bolygót, és az összes, a rendszerben lévő hajónk automatikusan megsemmisül. Ha nem küldünk segítséget, a játék egy figyelmeztetés után véget ér (parancsmegtagadásért kirúgnak a flottától – de miért, ha nem is a vezérünktől jött az üzenet?), ezért ezt a békát le kell nyelni. Maximum úgy csökkenthetjük a veszteségeinket, hogy minden hajónkat egyszerre küldjük át segítségként – azoknak odaát ugyanis kutya baja sem lesz, akárcsak a rendszerben lévő űrállomásoknak. Mintha ez nem lenne elég, hirtelen nagy csomó Kariak egység zuhan a nyakunkba, és megjelenik egy szép nagy csatahajó is... ráadásul innentől kezdve az ellenséges kémek is tevékenykedni kezdenek, tehát figyelni kell a kémelhárításra. Ha ezt a kedves-séget átvészeltük, akkor más meglepetéssel nem szolgál ez a pálya, az utolsó bolygó elfoglalásával a küldetést be is fejezhetjük.

4. epizód – 1. Küldetés: Az éden kertje

A nagy háború békekötéssel ér véget, és megint kicsit nyugodtabb vizekre evezünk. Két rendszerben kell 3-3 milliárd lakost elérnünk. Az eligazításnak megfelelően kezdetben nem szabad kutatási pontokat költenünk, és a Rosca Egyes bolygót sem szabad benépesítenünk. Indulásként Kariak hajó-



kat kapunk (sajátjaink és hőseink ideiglenesen elvesznek), amikre hamarosan szükség is lesz – kalózok fogják megtámadni a kolonizáló hajóinkat, de könnyedén elbánhatunk velük. Derítsük fel mindkét rendszert vadászainkkal, majd a nekünk szimpatikusat kolonizáljuk (az Ismeretlen Bázist már ismerjük... :), ne zavarjon senkit se az Édenben ez az állomás). Amint befejeztük a bolygó elfoglalását, a visszaút lezárul, csak az Éden és az Új világ közt mozoghatunk. Keressük meg a kalózok bolygóját, és induló erőinkkel menjünk is neki – probléma nélkül elfoglalható (a menekülő kalózcsaj hajóját is lőjük le, ha már ott vagyunk), így már van még egy bolygónk. Ezután csendesen építkezzünk. Idővel új feladatot kapunk – át kell vizsgálnunk az ismeretlen állomást. Építsünk egy vadászt, és küldjük a közelébe. Ekkor üzenet érkezik, hogy keressünk valami módot arra, hogy átjussunk az állomás védelmén. Nem kell törnünk magunkat, mert hamarosan egy Kariak vezető jelentkezik be, akinél hogy, hogy nem, van némi infó a megoldáshoz. Megjelenik a kutatási listánkban a „Felfüggesztett Kariak projekt”. Ezt fejezzük be, majd fejlesszük ki a Solan rendszersemlegesítő technológiát. Amint megvan, Jack Garnert ültessük egy hajóba, és küldjük az állomáshoz (ha ő nincs a hajón, akkor a bázis tüzet nyit minden közelítő járműre). A Solanok üzenete lesz az eredmény, plusz két technológia, ajándékba. Ezután már szabad kutatnunk, fejlesszük ki a nekünk szimpatikus találmányokat. Mellékküldetésként Marion Kaye birodalmát is le kell győznünk – nem mintha élne a csaj, hiszen már az elején végeztünk vele. Azért építsünk pár kémhajót, ugyanis a kalózoknak is van tevékeny spionjuk. Ezt buktassuk le, és semmisítsük meg. Miközben kergetőzünk, az Éden rendszer déli részéről ismeretlen hajók érkeznek. Küldjünk rájuk néhány vadászt, de ne támadjunk, csak kövessük őket, ahogy a parancsot is kaptuk. Amikor visszatérnek a saját rendszerükbe, egy új faj, a Darzok érkezik üdvözletünkre. Ne tévesszenek meg a követ nyájas szavai, hamarosan támadást indítanak ellenünk jónéhány osztag cirkálóval, arról, amerről a követ is jött. Erre készüljünk fel, és építsünk védelmi állomásokat. Amint ezeket sikerül visszaverni – nem lesz túl nehéz – felettesünk gratulál, és mehet a következő küldetés.

4. epizód – 2. Küldetés: Háború üti fel rusnya fejét

Az eligazításból megtudjuk, a Darzokok támadása most az utánpótlási vonalaink ellen megy. Fő feladatunk, hogy kereskedőhajóink (32 darab lesz belőlük) 80%-a elérje célját, és az eddigi küldetésekhez képest ezt igen könnyű teljesíteni. Ezek a hajók a Rosca rendszer északi részén lévő kaputól igyekeznek a Rosca Egyes nevű bolygóhoz. A Darzok hajók pedig egy másik kapun lépnek be a Rosca rendszerbe, ott, ahol az Electric Eye nevű szondánk található. Itt egy MK2-es állomásuk is lesz. A támadó erők nem vészesek, 1 vadász és 1 cirkáló van minden csapatban, induló erőinknek ez nem lehet probléma, hiába jönnek folyamatosan. Törekedjünk a Darzok bázis felé, útközben pedig szedegessük le a belépő hajókat. Ha elértük a féregjáratot, könnyű a dolgunk. Ráadásul nemsokára megkapjuk a régi hajóinkat és hőseinket is, úgyhogy a bőség zavarával fogunk küszködni. Bár számítottam valami trükkre – mondjuk egy jó Darzok támadásra az Éden rendszerben –, semmi extra nem történt, csak várni kell, amíg beér a 32 hajónk.

4. epizód – 3. Küldetés: Vissza a kolóniákkal!

Amíg mi jól elvoltunk a Darzokokkal, és fél kézzel elbántunk velük, addig a Panola és Yarbó rendszerekben tönkreverték a szövetséges Kariak erőket. Minket küldenek oda segítség gyanánt. Áthozott hajóinkkal és egyetlen gyenge bolygóval kezdünk. Az első legnagyobb gond a pénz hiánya. Bár tetemes összeggel indulunk (majdnem 10.000 credittel), bevételünk nagyon kicsi, hőseink és hajóink meg sokba kerülnek. Hogy dolgunk még nehezebb legyen, a küldetés időre megy – mindössze 80 percünk van a hódításra. Elsőként építsünk két bányát, és telepítsük ki őket – indulórendszerünk biztonságos, őrizni nem kell őket. Ezután sürgősen induljunk meg a Kariak rendszerekbe, hogy kiüthessük az ellenséget, még mielőtt megerősödhetne. 4 cirkálóval könnyedén el lehet foglalni minden bolygót (összesen 6-7 planétával indul az ellenfél, szétszórva a két rendszerben), védelem szinte semmi nincs rajtuk, csak az épülő hajókat kell elintéznünk. Szerencsére szövetségeseink is tevékenykednek – bár kitör náluk a polgárháború, elég komoly csapatokkal rendelkeznek, amelyek jól irtják az ellent. Meglepetések ezen a pályán nincsenek, a Darzokok is csak azokat a járatokat használják, amiket mi, tehát csak 1 fronton kell harcolnunk. Amint pénzünk engedi, fejlesszük ki a csatahajótestet, és építsünk is 1-2 ilyen hajót. Ezek egymagukban is képesek kisebb bolygók térdre kényszerítésére. A küldetés végeredményben nem nehéz, csak az időlimit miatt rögtön az elején támadni kell, de a 80 perc több mint elegendő. Arra érdemes még figyelni, hogy az ellenfelünk gyarmatosító hajókat is épít. Ezeket menet közben kapjuk el, és figyeljünk rá, hogy ne tudjanak új bolygókat betelepíteni – időveszteség, ha rohangálnunk kell az újonnan megalapított kolóniák után. Jó, ha építünk 1 vadász osztagot is, amelyekkel gyorsan tudjuk ellenőrizni, van-e Darzok kolónia valamelyik bolygón, és kémünkkel is lopjunk rendszeresen birodalominfót, hogy tudjuk, hány bolygó van még hátra.

4. epizód – 4. Küldetés: Technológiai verseny

Visszatérünk az Újvilágba, itt kell védekeznünk és fejlődnünk. Feltétlenül hozzunk magunkkal egy magas szintű kémhajót, amivel egyből nézzünk be az Újvilágból nyíló Holgersh rendszerbe. A küldetés nyitányaként erős Darzok flották (korvettek, cirkálók és 1-1 csatahajó) érkeznek az Éden és Újvilág rendszerek déli, eddig még inaktív kapuiból. Induló csapatunkat osszuk ketté, és induljunk meg az ellenfél belépési pontjai felé. Bolygóinkat üzemeljük be (szerencsére sok, jól fejlett planéta urai vagyunk), és amint lehetséges, gyártsunk további csatahajókat is, hogy képesek legyünk visszaverni a támadásokat. Amint lehetőségünk van rá, vonjuk erőinket a féregjáratokhoz, hogy könnyen leszámolhassunk a belépő ellenséges hajókkal. MK2-es védelmi állomások telepítése is erősen javallott, a bolygók mellé is. Hamarosan visszatér a szabadságáról Kuchera, és új feladatot is kapunk: 3 technológiát kell ellopnunk az ellenféltől. Az eddig inaktív déli kapuk most már számunkra is átjárhatóak.

Célozzuk meg az egyiket a kémhajóval, Kucherát rakjuk bele, és menjünk techet lopni. Az ellenfél védelme elég erős, nagy a lebukás veszélye, ezért célszerű néhány csatahajót beküldeni a kollégával, hogy védve legyen. Az Újvilágból elérhető rendszerben csak 1 Darzok bolygó van, itt könnyebb tevékenykedni. Lopkodjunk techeket serényen, 3 után visszavonulhatunk, és a küldetésnek automatikusan vége.

5. epizód – 1. Küldetés: Darzok intrika

A Kariak polgárháború teljes erővel lángol, és nincs mód a békés megoldásra. A két részre szakadt birodalom nem harcol a Darzokok ellen, ezért nekünk kell megsemmisítenünk valamelyik oldalt, hogy a Kariak nép ismét támogasson minket. A feladatunk, hogy hódítsuk meg Rakit (ez a hivatalos Kariak rezsim) vagy Panolát és Yarbót (Mohr'Tehp kormányzata), azaz döntsük el, hogy a polgárháborúban ki legyen a győztes. Sok induló egységet kapunk, de sajnos pénzünk szinte semmi. Zúzzunk be néhány gyengébb egységet, és egy előző küldetésből áthozott magas szintű kémhajóval Kuchera vezetése alatt kezdjünk pénzt lopkodni valakitől. Az elején harmatgyengék vagyunk a többiekhez képest, ezért ne essünk neki senkinek – ez a pálya kulcsa. Ha kémünk nem bukik le, akkor csendesen éldegélhetünk egy jó darabig anélkül, hogy bármelyik fél belénk kötne. Ha hódítani akarunk, akkor foglaljuk el a Darzokok bolygóit, ugyanis ők is jelen vannak, és velük természetesen alapból hadiállapotban vagyunk (induló rendszerünktől délre vannak a legközelebbi bolygóik). Erősödjünk meg, kémeinkkel pedig lopjunk rendesen pénzt és tudományokat. Amint sikerül talpra állni, döntsük el, kit akarunk elpusztítani, és támadjuk meg – bizonyos idő elteltével egyébként automatikusan kiválasztásra kerül valaki, ha mi nem lépünk, akkor is. Ha Mohr'Tehpnek támadunk, akkor elméletileg van lehetőség a győzelemre úgy is, hogy lelőjük az illető hajóját, mivel rendszeresen utazgat a két rendszere között. Akármelyik csoport mellé állunk a polgárháborúban, a Darzokokkal is le kell számolnunk, tehát egy időben két csapat ellen kell helytállnunk.
Fontos különbség még, hogy ha Mohr'Tehp ellen megyünk, akkor a következő küldetést automatikusan átugorjuk, azaz egyből az 5. epizód 3. küldetése jön. Amennyiben nem a főnök hajójának kinyírására megyünk, akkor készüljünk hatalmas csatahajó-párbajokra, a gép csak úgy ontja magából ezeket a monstrumokat. Az egész térkép rövid időn belül úgy tele lesz roncsokkal, mint egy óriási vastelep. :) Próbáljunk 4-5 csatahajót egy csapatban tartani, akkor sokkal jobb lesz a halálozási arányunk, és a fontosabb féregjáratok mellé telepítsünk kettesével űrállomásokat is, mielőtt megindítjuk a támadásunkat, ezek is tudnak rendesen tarolni.

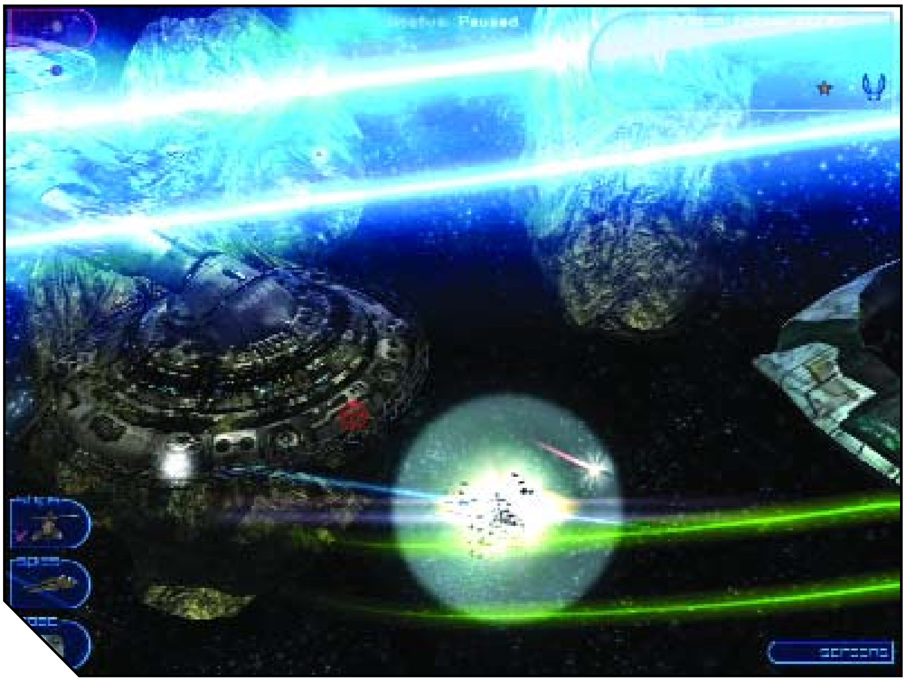
5. epizód – 2. Küldetés: A Kariak birodalom újjászületése

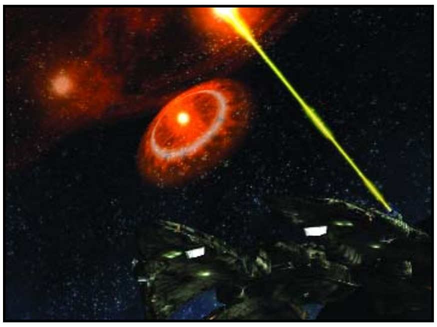
Ha Mohr'Tehp mellé állunk a Kariak polgárháborúban, akkor kiderül, hogy egy árulót támogattunk, és ez a küldetés következik. Itt feladatunk, hogy helyrehozzuk hibánkat, csapást mérjünk erre az uralkodóra, és segítsünk a Kariak föld alatti mozgalomnak. A térkép majdnem azonos az előző küldetésével, pusztán annyi a változás, hogy az Éden rendszer kerül be a Rosca helyett. Jó pár bolygó van a birtokunkban, plusz az előző akció során lerakott állomások nagy részét is megkapjuk az áthozott hajóink mellé. Az általunk eddig irtott Kariak birodalom most a szövetségesünk lett, velük együttműködve kell legyaknunk az ellenfelet (a Darzokok is megvannak természetesen, őket is el kell taposnunk a győzelemhez). Első lépésként szedjük szét az esetleg Édenben lévő állomásokat – ezek jó darabig szükségtelenek – és egységeinkkel sürgősen induljunk Rakiba és Yarbóba. Az első rendszer gyakorlatilag a mi és a szövetséges (világoszöld) Kariak kormány kezében van, innen csak az induláskor itt lévő betolakodókat kell kikergetnünk, és megakadályoznunk, hogy a többi rendszerből ide betörjenek – ezt a legkönnyebb a Panolába és Yarbóba vezető kapukra helyezett MK2-es bázisokkal megoldani. Kis szerencsével az előző küldiben idetelepített bázisok is megmaradnak. Miután Rakit biztosítottuk, figyelmünket Yarbóra irányítsuk. Itt a renegát Kariakoknak van csak bolygójuk, illetve a Darzokok kapnak néhány hajót induláskor. Yarbó északi részén lévő panolai átjárót szintén bázisokkal zárjuk le, és módszeresen takarítsuk ki ezt a rendszert is. Menet közben a Kariak ellenállók üzennek – hamarosan Panolában egy-két bolygó az oldalunkra áll általuk. Próbáljuk ezeket a planétákat megvédeni (mondjuk Raki elfoglalása után hozzunk pár csatahajót közvetlenül ide), bár elég kemény dió, mivel Mohr'Tehp és a Darzok bagázs főként itt rendelkezik bolygókkal, ergo itt építi veszettül a csatahajókat. Ha esetleg ideiglenesen elvesztünk itt bolygót, az nem szégyen... A pálya nagyobbik felében egyébként itt, Panolában kell harcolnunk – miután az összes kivezető kaput biztosítottuk, minden erőnket összpontosítsuk 1 flottába. Csak így van esélyünk egy bolygó megostromlására és elfoglalására, mert ellenfeleink folyamatosan küldik a felmentő csatahajókat. Egy-két bázis ideiglenesen a kritikus útvonalakra helyezve nagy segítséget jelenthet. A kémtevékenység hihetetlenül erős, ezért minden kémünket elhárításra küldjük az elején, mert ellenfeleink pofátlanul robbantgatják a kapukat védő állomásokat és a flottánkat. Majd a végén ráérünk techeket lopni, amikor már csak kevés bolygó van ellenséges kézen. A győzelemhez minden ellenséges bolygót el kell foglalni.

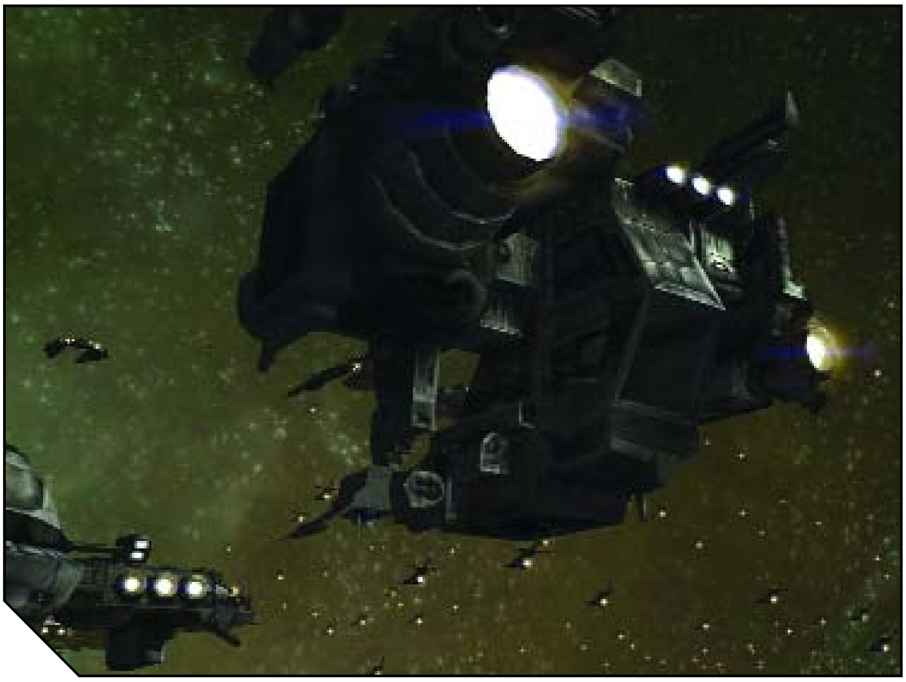
Menet közben lesz egy disznóság – amikor Mohr'Tehpnek már csak 1 bolygója marad, akkor fenyegető üzenetet küld: tömjénezi Darzok szövetségeseit, akik be is küldenek egy flottát Édenbe. Ezek a semmiből jelennek meg a rendszer közepén (1 csatahajó, pár cirkáló és egy állomás). Amint ez történik, bontsunk le 2-3 egységet Panolában, és gyorsan húzzunk fel csatahajókat Édenben (a bolygók itt remélhetőleg ultratáposak már) – így a leggyorsabb átküldeni őket. Ennyi hajó elegendő a Darzok orvtámadás visszaverésére. Amint ez megvan, hozhatjuk is vissza ezeket a hajókat Panolába, mert már biztosan szükség van rájuk.

5. epizód – 3. Küldetés: Az ellenség nyomában

Készülünk a Darzokok elleni invázióra. Rövid, nyugis küldetés, a kémünké, Kucheráé a főszerep – meg kell találnunk egy lerobbant ellátóhajót a Hor-







ton rendszerben, hogy megszerezhessük a technológiát, és fel kell derítenünk a Darzok Armadát az Odaboona rendszer közelében. Hadihajóinkra nincs szükség, és az induló bázist is bontsuk le, hogy minél kevesebb legyen a fenntartás. Ezután kémhajónkkal derítsük fel az egész térképet, menjünk át az ismeretlen rendszerekbe. Ha hoztunk magunkkal kémhajót, azt vessük be pénz/találmánylopásra, míg Kucherával hajtsunk végre egy „rendszer katonai infó" projektet a Horton rendszer egyik bolygóján. Ezzel az ellátóhajó feladat kész is van. Menjünk tovább, az Odaboona rendszerbe, majd onnan a nyugatra lévő Corio-ba. Itt is eresszünk el egy infószerző projektet az egyik bolygón, és megcsodálhatjuk a Darzok flottát. A küldetés meg kész, egyetlen lövés nélkül. Poénból azért a magammal cipelt csatahajóimmal leigáztam az egyik szomszédos rendszert, de az ellen füle botját se mozgatta.

5. epizód – 4. Küldetés: Az Armada

Nevetségesen könnyen megoldható küldetés. A feladat egyszerű – 1 óra alatt okozzuk a legnagyobb kárt kémeinkkel a Corio rendszerben álló armadában. A szétbarmolt Éden rendszerből indulunk (miért kell mindig újraépíteni a bolygóinkat?). Lefelé található a Shunsao rendszer, onnan szintén csak egy úton mehetünk tovább – és már meg is érkeztünk Corióba. Egy katonai infó projekttel egy darabig láthatóvá tehetjük az armadát, ezután hajó szabotázs akcióval lehet pusztítgatni. Az igazat megvallva tökmindegy, hány hajót teszünk hidegre a rendelkezésre álló idő alatt – kíváncsiságból egyszer összesen 1 csatahajót robbantottam fel, és akkor se volt sikertelen a küldetés. Az 1 óra letelte után feladatunk megváltozik: parancsot kapunk az Éden rendszerbe való visszavonulásra (ha volt olyan mohó valaki, hogy kijött onnan :)), mert az Armada megindul. A rutinos róka meg odaáll az előző küldetésből áthozott csatahajóival meg 1-2 frissen legyártott MK2-es állomással a csillagkapu kijáratához az innenső oldalon, és szépen megvárja, amíg a „legyőzhetetlen" Darzok flotta hajói egyesével átjönnek, és szépen darabokra lövi őket. A rendszere közepén a semmiből megjelenő cirkálókat pedig megkergeti egy csatahajóval. Gyerekjáték... még csak a bolygóinkkal se érdemes foglalkozni (csak kapcsoljuk be az adó projekteket), hadakozni meg pláne nem kell. A legrosszabb dolog itt az volt, hogy az időgyorsítás csak négyszeres lehet, ezért az 1 óra is 25 percig eltart.

5. epizód – 5. Küldetés: Az apokaliptikus, nagy végjáték

A feladatunk a Darzok főhadiszállás megsemmisítése, amely az Odaboona rendszerben található. Induláskor infót kapunk egy új technikáról, ami lehetővé teszi egy spéci szatellit megépítését, mely afféle teleportkapuként is funkcionál. Hasznos egy jószág, csak az a probléma vele, hogy néha rosszul működik, ami abban nyilvánul meg, hogy a hajók, amelyek használják, sérülnek – nem mintha muszáj lenne használni. A pálya elején az előzőleg még Darzok kézen lévő Shunsao rendszerből indulunk, amiben két harmatgyenge bolygó található – éppen hogy csak fenn tudják tartani a flottánkat, ha adóprojektekre állunk és jól képzett politikusokat telepítünk rájuk. Ellenfelünknek persze rendesen vannak bolygói, amelyeken át kell verekednünk magunkat. Hogy még nehezebb legyen a feladatunk, mindössze 100 perc áll rendelkezésünkre a győzelem kivívásához. Mindezek alapján kézenfekvő az a gondolat, hogy ezt a csatát nem a hagyományos módon, azaz erővel kell megvívni, hanem inkább trükközve, kémeink használatával. Remélhetőleg hoztunk magunkkal kémhajót, bár kapunk is egyet. Ezzel keressük meg az Odaboona rendszert, és szerezzünk katonai infót róla. Megjelenik a fő Darzok állomás a rendszer déli részén. Amint megközelítjük, eltűnik. Nem kell megijedni, nem ment messzire, a lent aktiválódó féregjárat is mutatja, hol kell keresnünk. Menjünk utána, és az Ob névre hallgató új rendszert is derítsük fel egy kémprojekttel – ismét megtaláljuk az állomást. Megsemmisítésére két lehetőségünk van: vagy megpróbálunk három rendszeren áttörve hadihajókkal nekimenni – ha nem állunk le sehol harcolni, akkor például 6 csatahajóval (én ennyit hoztam át az előző pályáról) sikeresen eljuthatunk Obba – vagy egy magas szintű kémet (mondjuk Kucherát) megkérjük, hogy robbantsa fel egy szabotázs projekttel. Mindkét esetben a legfőbb problémát az jelenti, hogy a Darzok állomás körül egy energiamező van, ami folyamatosan rongálja a közelben lévő hajóinkat (pont úgy, mintha egy csillag mellett állnánk). Ettől eltekintve nem túl kemény célpont, ha a hadihajóink tüzét rá összpontosítjuk, és nem foglalkozunk a körítéssel, akkor minimális veszteséggel megúszhatjuk, ha pedig Kuchera projektje elsőre bejön, akkor még ennyi problémánk se lesz (azért ez gáz). Amint felrobban az állomás, megtekinthetjük a záró képsorokat. Győztünk. Vagy mégsem?

SzabFer

KILLING SPREE!

Üdv minden kedves látogatónknak első 2003-as túránkon! Remélem, jól telt a szilveszteretek, s az év kezdetét sem az alkoholgőzben töltött, depresszióval egybekötött fejfájlalás jellemezte. (Nálam nem!) Lássuk, merre is kalandozunk! Az ugye szembetűnő, hogy nem lettünk gazdagabbak egy oldallal sem, ám erre nem is volt feltétlen szükség, mivel a modfejlesztők és pályatervezők is igen passzívan töltötték az ünnepeket. Az UT2003 dominanciája tovább erősödött, bár a CS és a Q3 még ringben van, eléggé áll a víz körülöttük. Modos szekciónkban – jól hangzik, bár a hírek mellett nincs is más – szembesülhettek az első teszttel, mely során a Wolfensteinhez készült jókora single player(!) kiegészítést vesszünk górcső alá, ellensúlyozva az UT hegemóniáját. Ugorjunk neki!

QUAKEWORLD RENESZÁNSZ

Úgy tűnik, feltámadt poraiból – az igazából soha sem teljesen halott – QuakeWorld. Talán a FUH-Quake és a Tenebrae hatására egyre több játékost látni ismét a nagy öreg mellett. Új erőre kaptak a különböző modok is, mint például az ős Team Fortress. Hiába öreg és kopottas már az összes Quake, sokan érzik úgy – köztük én is –, hogy nekik ez a klasszikus, utánozhatatlan játékmenet többet nyújt a legújabb, legprecízebben elkészített fps-eknél is. Ha ti is éreztek magatokban hajlandóságot az újrakezdésre/kipróbálásra, nézzetek rá az MPortal (www.mportal.hu) Quake aloldalára, ahol fent van lokálban a FUHQuake, s egy szép csokor QW-s vidijó, elhatározásotokat erősítendő.

UT2003 APRÓ

Ahogy arra számíthattunk, megérkezett a **2166-os patch**, felkínálva a demorec áldását a játékosoknak. Lényeges újdonságnak a kissé kivilágosított karaktermodellek, az F2-vel lekérhető szerverüzenetek, szabályok, valamint az F3-mal előhívható személyi statisztikák, és ami a legfontosabb, a változtatható kommentátorhangok számítanak. A hibajavításokat nem nevezném túl jelentősnek, hisz már az alapjátékkal sem volt sok probléma. (Tán' az Ati tulajok örülhetnek leginkább a különböző grafikai bugok korrekciójának.) A teljes listát – a letöltéssel együtt, de ha SirKhan is úgy akarja, erre a CD mellékletnek hála nem lesz szükség – itt találjátok: www.rfhq.com/2166_changes.txt.

A **Troopers** készítői kreatívabbnak bizonyultak, mint azt gondoltuk volna. Nemrég fény derült rá, hogy a Rise of the Rebellion mellett egy másik modon, a **Clone Wars**-on is dolgoznak. A kettő közt fennmaradó történelembeli űrt egy jókora engine videóval próbálják kipótolni, melynek neve roppant sokatmondóan: **Episode III: Fall of the Republic.** Természetesen a csapatnak a 2005-ben bemutatásra kerülő, befejező résszel kapcsolatos elképzeléseit tükrözi majd a „demó". Mivel ezt a filmet én is – s gondolom, a legtöbb Star Wars-rajongó – ezerszer lejátszottam már a gondolataimban, határozottan kíváncsi vagyok az ötleteikre.
www.ut2003troopers.co.uk

Már a letöltések közt kínálja magát az UT2003 HQ által nagy lelkesedéssel készítgetett **King of the Hill** mod 1.1-es verziója. A játékszabályokról közvetve már esett szó, most csak a linket adom: *www.rfhq.com/~koth/*. Valamelyest ehhez hasonlít a Quake2-ből átportolt **Red Rover** is, melyet itt érhettek el: *wiki.beyondunreal.com/wiki/NickR*. A jelenleg – ám valószínűleg már nem sokáig – a legnépszerűbbnek számító TC, a **DeathBall** már az 1.4b-s verziószámánál tart, mely jó pár újdonságot és korrigálást hoz az előzőekhez képest. Nekem nem tartozik a szívem csücskéhez, de akinek igen, az a www.deathball.net oldalról leránthatja. Az újonc **Find the Ball** is hasonló témát dolgoz fel, különlegességét az adja, hogy nem tudni, épp hol bukkan fel a labda. A cím kegyetlen hosszú:
www.wsheppard.pwp.blueyonder.co.uk/william/mods/ftb/download.htm

EPIC BONUS PACK

CliffyB ajándékcsomagja sajnos lekéste a karácsonyi szezont, pedig már reméltem, hogy beszámolhatok nektek az eredményekről. Az érdeklődést azért sikerült még jobban felcsigázni pár újabb infó elcsepegtetésével, így most már egész pontos képünk lehet arról, mire is várunk ily' nagyon.

Nem egy, hanem mindjárt három új játékmóddal leszünk gazdagabbak. A **Mutants**-ről már olvashattatok az előző számban, a **Last Man Standing**-ről pedig nincs mit mondani, hisz ez az első UT-ben szériatartozék volt. Akiknek netán teljesen kimaradt az életéből, azok kedvéért röviden annyit, hogy ez egy olyan ffa lövölde, ahol akár a legsötétebb sarokba beállva is nyerhetsz, lévén az lesz a győztes, aki utolsóként életben marad a meghatározott számú respawnjukat (platformjáték-szlenggel: életüket;)) elveszítő ellenfelei közt. A harmadik mód már némiképp újszerűbb, bár túl sok fantázia nem rejlik benne (ajándék lónak persze nem nézzük a fogát). Az **Invasion**-ben a hivatalos közlemény szerint az Unreal szörnyek özönlését kell visszatartunk egy bizonyos ideig. Ezt így ebben a formában az Awakening-ben tudom elképzelni, szerintem inkább arról lesz szó, hogy míg a védő csapat korlátozott számú respawn-t kap, addig a támadók a megadott ideig folyamatosan próbálhatnak bejutni a védők erődítményébe. Kis assault utánérzés. A három új játékmódhoz 9 új originál CliffyB pálya nyújtja majd a játszóteret, ami – tekintve, hogy az első 2 mód DM pályákon is biztosan játszható lesz – különösen örvendetes.

A fejlesztők arra is rádöbbenhettek, hogy a túlpörgetett amerikai showman benyomását keltő kommentátort a nagyközönség nemigen szívleli, így a 2166-os patch lehetőségeit kihasználva három további hanggal dobnak meg minket. Egy szexis, sikoltozós, az unalmas meccsek alatt ajzószerként ható kiscsaj, egy jóval mérsékeltebb, EVA stílusú, fémdobozba zárt, kellemes tónusú nő, valamint egy mély, zengő hangú – mint amelyik azt mondja, hogy Play! – férfiember közvetítései közül választhatunk. Emellett a Bonus Pack jussa lesz az is, hogy OGG Vorbis mellett mp3 formátum támogatást, valamint új textúrákat építsen a játékba. Erre csak azt lehet mondani: hol maradnak az új karaktermodellek?

MOD MEGMÉRETTETÉS – RTCW: TIMEGATE

Eredetileg a rég kiszemelt WildWest-et szántam ide, remélve, hogy a legújabb verzió már tényleg működőképes lesz, s így egy nagy western-mod összehasonlítással (WesternQ3 és Unreal Badlands) lephetlek meg titeket, de sajnos csalódnom kellett, s a hihetetlenül irritáló és ostoba installálási metódus felesleges végignyúzása után úgy döntöttem, több kísérletet nem is teszek. Ellenben a Wolf modifikációk közt tallózgatva egy remek single player kiegészítésen akadt fenn a szemem. Ha a jövőbe tekintek, sajnos csak UT2003 modokat látok, így kiszemeltem remek apropót nyújt rá, hogy az igazhitű wolfosokat megörvendeztessem valamivel.

A TimeGate nem más, mint a már lassan egy éve folyamatosan adagolt sp pályák történeti láncra fűzése. Meg kell hagyni, nem valami eredetire. A „nácik időgépet építenek, hogy beteljesítsék a nem árja világ szomorú sorsát” meglehetősen elcsépelt séma, de láttunk már rosszabbat is fizetős játékban, úgyhogy nem tehetünk szemrehányást sem ezért, sem a fejlesztők által – érezhető beleéléssel, ám kevés sikerrel – felmondott dialógusokért.

A lényeg, hogy a 12 pályából álló küldetéssorozat kellően igényesre, hosszúra és nehézre sikerült. A kripták és katakombák megdöbbentően félelmetes (én éjjel 10 és 4 között játszottam végig, és néha tényleg minden idegszálam borzongott) járatai vezetnek minket az időgéphez, melyen keresztül egy német falu házának borospincéjébe jutunk (hogy miért, arról nem szól a fáma). Innen a „szokásos” alagúton, függővasúton és hegyi ösvényeken keresztül vezet az út minden gonosz forrásához, a náci komplexumhoz. Bár sok hely egyértelműen visszaköszön az eredeti Wolfból, a pályák mégis élvezetesek, s néhol egész fantáziadúsak. A segélycsomagok, fegyverek elhelyezését talán kicsit túlzásba vitték a srácok, ám a mod nehézsége ennek ellenére ott kopogtat a minden kegyetlenség netovábbjaként aposztrofált JKII Jedi Master fokozatának ajtaján. Én nehéz (I'm Death Incarnate) szinten vágtam bele, s meglepve tapasztaltam, hogy – főként az ellenfelek tekintélyes számának köszönhetően – egy-két résszel jobban meggyűlt a bajom, mint az alapjáték ugyanezen a fokozaton nyomott Dark és Castle pályáival. Összefoglalásként: ez a kiegészítés nem nyújt többet, mint egy napi szórakozást, ám azt elég magas szinten ahhoz, hogy újra belemerüljünk az RtCW immár klasszikus, feledhetetlen hangulatába. Megéri a sávszélességet!

A következő rész tartalmából:

Jockey inni kezd, amiért Pamela nem hajlandó megcsalni Bobbyt, és még Tildát is megbecstelenítik. Vajon befogadják-e a névtelen alkoholisták? Lucas tömegestül kapja az arcába az UT2003 modokat, vagy legalábbis a róluk szóló bejelentéseket. Vajon mit osszon meg az információra éhes közönséggel? Nagy kérdések ezek, melyekre a válasz leghamarabb a következő részben derülhet ki.

Lucas Z

GONDOLATÉBRESZTŐ

Németország, München, 1994. A Karl Orff Bogen környékén egy lepattant albérletben három kelet-európai bevándolrógyanús kölyök próbálja a török származású házmestert arról meggyőzni, hogy a szobákban látható irdatlan mennyiségű számítógép nem jelent veszélyt a lakótömb elektromos rendszerére. A Szobában durva mennyiségű üres kólás- és pizzásdoboz hentereg szanaszét... doboz doboz hátán. Valóban Németországot írtam volna? Nem Budapestet?

Persze a különbségek azonnal nyilvánvalóvá váltak, ha kiléptünk az utcára. A '91-es újraegyesítés után ugyan a hajdani, békebeli német über alles mentalitásnak nyoma sincs. Lajtán túli felebarátaink megtanulták azokat a furcsa szavakat, hogy magas infláció és keleti szolidaritás. Természetesen ez nagyon messze állt attól, amit mi itthon megtapasztaltunk, a német precizitást és pontos kontrolling törekvéseket így is szinte beláthatatlan módon irritálta a dolog, és kétszer akkora lendülettel vetették bele magukat az amúgy is híres-hírhedt keménységgel zajló munkába.

A videojáték-fejlesztő piac ekkor már bő egy évtizedes hagyományokkal rendelkezett... A nyolc bites gépek, majd a korai 16 bitesek is számtalan kisebb-nagyobb német fejlesztőcéget termelt ki magából. A szoftverfejlesztés ekkor már komoly szellemi tőkeként került elszámolásra a minden pfeningre kínosan ügyelő német gazdaságban – és láss csodát: emberszámba vették a szórakoztató szoftvereket fejlesztő csoportokat is.

Hőseink egy kalandjáték fejlesztésének munkálataiba csatlakoztak az új cégnél... Szokatlan volt az első pár hónapban. A fiúk itt láttak először beléptetőrendszert élesben dolgozni, megtanulták, mire való a vállalti értekezlet – angolszáz közhellyel: a meeting. Megtanulták, hogy közös projektekben hogyan lehet programmenedzselést végezni, és a vállalati infrastruktúra nevezetű borzalmas szörny is lassan elvesztette félelmetes mivoltát a hónapok múlásával. A kalandjáték nagy kihívás volt mindenkinek. Nem csak azért, mert egy közismert német szerző könyvének a licencén alapult, hanem azért is, mert a Bavaria MegaGames-nek ez volt az első olyan játéka, ami túlmutatott a Pacman-klónok technikai színvonalán.

A cégnél szívesen fogadták a magyar „ossie"-kat (a németek előszeretettel használják ezt a kifejezést a kelet-európaiakra, de saját felebarátaikra, a keletnémetekre is... mind a mai napig.). Ugyan gyakran hangoztatták, hogy nélkülünk nem lett volna rendszerváltás sem, meg újraegyesítés sem, de ettől függetlenül hőseinken ugyanúgy, ha nem egy fokkal keményebben vasalták be a határidőket.

A játék szépen épült, több E3-on is bemutatták Amerikában, mindenki úgy tekintett a programra, mint az egyik legnagyobb európai sikerfejlesztésre. 95 végén a cég tőzsdére kerülése került be célnak, szilveszterkor patakokban folyt a pezsgő, és messzire szálltak a hideg bajor éjszakában a „We are the champions..." dallamai.

Az első hidegzuhany a társaságot a következő év első harmadában érte, amikor kiderült, hogy az immár két éve tartó fejlesztést alaposan át kell alakítani, mert megjelent a piacon egy videogyorsítással bíró kártya, ami a titokzatos voodoo névre hallgat. Segítségével olyan előnyökhöz juthat a projekt, amiről idáig a programozók eddig nem is álmodhattak. A befektető ugyan megszavazza a program átalakítását, de a kiadó mindössze hat soványka hónappal toldja meg a fejlesztési időt, ami már most gyakorlatilag teljesíthetetlennek tűnik. A lelkesedés azonban nem csillapodik, a fejlesztők, közöttük hőseinkkel örömmel vágnak bele a K2 megmászásának. Ettől a naptól kezdve a cégnél mindennapossá válnak a túlórázások, a hétvégézések... Egyre gyakrabban ütköznek a látogatók félkómában lebegő, hálózsákokba tekeredett programozómúmiákkal, akik reggelente álltalában csak hexadecimális üdvözléssel köszöntötték szerencsésebb, otthonról érkező társaikat.

A hat hónap villámgyorsan letelt, a projekt azonban felemás állapotban van. A frameráta döcög, a csodakártya köhög, a kód hemzseg a bugoktól, ráadásul a licenctulajdonos, minek utána 1 hétig tesztelte az alfa verziót, egy majd húsz oldalas hibalistát küldött vissza, amely kizárólag játéktervezési és design korrekciók felsorolásával volt elfoglalva. Határozott követelése, hogy ezeket a Bavaria mihamarabb kijavítsa, ellenkező esetben szerződésbontásra fog sor kerülni... A cég befektetője, egy ismert német médiacég válsággyűlést hív össze, és kurtafurcsa megoldással egyik napról a másikra beszünteti a cég finanszírozását, kvázi működését. Egy sápadt fényű reggelen hőseink munkahelyük bejáratánál döbbenten figyelik, ahogy munkások serege kihordja a bútorokat és a computereket az irodaházból, a bejáratra pedig egy hatalmas lakat kerül...

Hans, Dietrich és Genscher, hőseink partónusai és legjobb hirtelenszőke barátai hívják őket, hogy menjenek el együtt Finnországba, ahol ígéretes próbálkozáson dolgozik egy régi ismerősük még a demoscene aktív napjaiból. Persze derék németeink mit sem hallottak a boldog Európai Unióban a munkavállalás kínjairól, ha kelet-európai vagy. Útjaik hamarosan elváltak, de megfogadták, hogy néhány hónapon belül újra találkoznak...

A három srác hazajött vízumért, kisebb-nagyobb kavarások és egy Nokiás fejléces meghívólevél után ezt sikeresen megkapták, majd visszarepültek Helsinkibe. Egy kisebb céghez kerültek, ahol a három német jóbarát segítségével hamar magukra találtak ismét. Egy kisebb repülőgépszimulátoron dolgoztak... Csak az érdekesség kedvéért jegyezzük meg: ez volt az első cég, ahol ingyen csoki, ingyen kóla, ingyen ebéd, sőt ingyen volt az albérlet is, mert minden költségüket az alkalmazó cég állta – gyakorlatilag még a buszbérletüket is ők fizették. Kint konstatálták a fiúk, hogy a cég nem a PC-s fejlesztésekben látja a jövőt, hanem a játékkonzolokra írt programokban. Egy jókora workströsön mellett egy furcsa japán „hireoglifákkal" feliratozott ketyere, rajta a sokat sejtető psx developer kit felirattal. Nincs több akadozó scrollozás, sokcélú videokártya-optimalizálás, a tohonya és bugoktól hemzsegő windows 95 pedig csak a grafikai szoftverek kiszolgálójaként foglalta el jól megérdemelt helyét a mindennapokban. Kaptak helyette célorientált kódmagot és beláthatatlanul gyorsnak tűnő 3D grafikát. Rohamos gyorsasággal kellett áképezni magukat a szprájtokról és merevlemez-kezelésről a poligonokra és a valósidejű effektekre. Az érkezésüket követő fél évben két program is befejezésre került, ami igen nagy eredménynek számított, pláne ha az eddigi évekig húzódó, technikai akadályokban bővelkedő pc-s fejlesztéseik tükrében szemlélték eredményeiket. Nem sokkal később hírek kezdtek szivárogni egy új playstation közeljövőben történő megjelenéséről, és kiadójuk úgy döntött, a finn céget bízzák meg egy prototípus kifejlesztésével. Témának a japán szamurájok korszakát jelölték meg, a fejlesztési költségek finanszírozása és a várható profit reménye pedig minden eddigi reményeiket felülmúlta. A fejlesztés félidejének közeledtével azonban sötét fellegek kezdtek el a cég főhadiszállása felett gyülekezni. Bár a cég financiális hátterébe nem láttak bele a cég kreatív munkatársai, azonban a gyártásvezető mind fáradtabb arca és a pénzügyi igazgató ideges léptei a folyosón lassan egyértelművé tették a helyzetet. Végül egy borús novemberi estén a cég vezérigazgatója és főprogramozója bejelentette, hogy a pénzügyi kilátásaik nem teszik lehetővé a további aktív fejlesztést, és eleget téve a piac kihívásának eladják a cég 100%-át egy riválís termékeket finanszírozó multimédia-óriásnak, aki terjeszkedésének észak-európai főhadiszállásává kívánja tenni a céget, a fejlesztések középpontjába pedig a konzoljáték-fejlesztést kívánja helyezni. Hőseink tapasztalatukra hagyatkozva hagyják, hogy az új tulajdonos ajánlatot tegyen nekik, azonban a humán menedzsment másként gondolja, és a teljes grafikai és zenei munkákat olcsó kelet-európai cégeknek adja ki, csökkentendő a fejlesztési költségeket.

A három srác álla a földig zuhant, és ha egy floppilemeztartó dobozba nem ütközik, lehet, hogy még a mai napig is ott állnak sóbálvánnyá dermedve a meeting-szobában. Ekkor fogalmazódott meg a fejükben az, hogy lassan ideje lenne a hazai vizek felé hajózni újra, de nagyon szerették volna megszerezni az ígéretes következő generációs konzolfejlesztést, ezért hosszas megbeszélésbe kezdtek az új cég főnökségével. Maguk sem gondolták volna azonban, hogy milyen sikerrel fognak ezek a megbeszélések zajlódni, mert két hónap sok-sok órányi agytágítása után megállapodtak abban, hogy magyar grafikuscsoportot fognak a produktum elkészítéséhez alkalmazni, a feladat megszervezését pedig a már bizonyított ifjú magyar titánok kezébe adja. A következő generációs projekt fejlesztését még Helsinkiben végzik egy exkluzív iroda csupaüveg-csupakróm huszonkettedik emeletén, mire azonban a kék színű, PS2 feliratú dobozok Japánban a boltok polcaira kerülnek, hőseink Budapesten figyelik a Grand Opening eseményeit az Interneten keresztül, zsebükben pedig egy teljes körű megbízás fityeg, melyben szabad kezet kapnak egy magyar grafikai és programfejlesztési divízió létrehozására.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

PC-re már jelent meg jónéhány kommandós játék a Tom Clancy alapította Red Storm jóvoltából, de az Xbox-osok számára a Ghost Recon lett az első. Azok számára, akik lemaradtak volna róla: a sztori a nem túl távoli jövőbe, 2008-ba kalauzol minket, ahol néhány orosz ultranacionalista újra akarja éleszteni a Szovjetuniót, amihez eleddig független területek bekebelezését tartják a legcélravezetőbb útnak. Értelemszerűen ezt némelyek enyhe nehezteléssel viselik, és például az amerikaiak bevetik a Zöldsapkásokat is, azon belül is lopakodásról híres Ghost egységet (akinek nem esne le, innen a cím).

A játékban hat katonát irányíthatunk, egyenlően két csapatra osztva, melyeknek a fantáziadús Alpha és Bravo nevet adták. Embereink különböző specialisták lehetnek a nehézgéppuskástól kezdve egészen a mesterlövészig, belőlük mi állíthatjuk össze a csapatokat.

A taktikai csapatalapú akciójátékok általában két dolgon bukhatnak el: az irányításon és a csapatmenedzselésen. A Ghost Recon mindkét akadályt aránylag jól veszi. Bár az irányítás értelemszerűen nem veheti fel a versenyt az egér/billentyűzet kombinációval, ettől eltekintve nem lesz gondunk vele. A csapat kezelése sem egy bonyolult feladat, nem kell fél órákat szöszmötölnünk a küldetések előtt, mint néhány régebbi PC-s Clancy-játékban. A tervezgetést akár küldetés közben is elvégezhetjük egy viszonylag egyszerű felépítésű térképen és kezelőképernyőn. Összességében a taktikai és az akció rész szerintem pont a megfelelő arányban keveredik, egyik sincs sem túlzottan leegyszerűsítve, se agyonbonyolítva.

Az egyszemélyes sztori módban a küldetések kellően változatosak, már egy ilyen játékhoz viszonyítva. Túszok megmentése, ellenséges táborok lerohanása, egy barlangrendszer megtisztítása egy fontos túsz ejtése érdekében – pont elég ahhoz, hogy ne váljon unalmassá.

És mint ahogy egy ilyen játéknál lassan kötelezővé válik, természetesen van Xbox Live támogatás is, ami kis hazánkban ugye még nem nagy érték, de remélhetőleg nemsokára az lesz. A rendszer segítségével akár 16-an is egymásnak eshetünk egy térképen.

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Ember nem számított rá, hogy pont az Army Men és Might and Magic sorozatokról híres 3DO fogja feldolgozni a Végítélet elhozóinak történetét. Márpedig éppen ez történik, és nem is akármilyen módon: az ábrázolás annyira naturalisztikus (sok piros és még piros), hogy már eleve a 18 évesnél idősebb korosztálynak készítik.

A történet kicsit skizofrenikus, mert miután megérkezik az apokalipszis négy lovasa (Háború, Járvány, Éhezés és Halál), akik ugyebár Isten végítéletét hivatottak elhozni, megjelenik a színen egy bukott angyal, Abaddon, aki szintén az Ő küldötte, de ő éppen az előbbi négyet szeretné megállítani, ez utóbbi szerepét játszhatjuk majd mi. Hogy mi is négyen legyünk, csatlakozik még három halandó is a csapathoz, akik persze számos sajátos tulajdonsággal lesznek felruházva, amiket angyalunkat irányítva használhatunk.

A program bődületes költségvetéssel készül, és olyan, Amerikában rendkívül ismert képregény-rajzolók állnak mögötte, mint Simon Bisley és Dave DeVries. Az eddig látott képek alapján a látványvilág ezeknek az embereknek köszönhetően egyedi és gyönyörű, de várakozással telve nézünk annak elébe, hogy mozgás közben hogyan fog teljesíteni a sokplatformos motor, ugyanis minden létező géptípusra elkészítik a játékot. Ha a végleges verzió is hozni tudja majd ezt a színvonalat, akkor nem lesz gond, megéri a sok befektetést.
Ugyanez vonatkozik a fizikai modellre és a harcrendszerre: a tervek nagyszerűek, lobogó hajkoronákról és ruhákról szólnak, de hallottunk már szépeket régebben is, várjuk meg a végleges verziót. A történet azonban egyedi, igazi profikat alkalmaznak mind a látványvilág, mind a hangfelvételek és a motion capture elkészítésénél (ez utóbbiak készítették pl. a Mátrix-ot), így minden esély megvan rá, hogy igazi durranást kapjunk az év végén a kezünkbe. Csak közben ne fusson mellékvágányra a dolog.

DOA XTREME BEACH VOLLEY BALL

Valamikor réges-régen már mintha elrebegtünk volna már néhány szót erről a játékról, de ahogy újabb és újabb képek és információk jelennek meg róla, egyszerűen nem tudjuk megállni, hogy megosszuk ezeket veletek.

Elég egy fél pillantást vetni a képeken látható, lengén öltözött hölgyekre, és máris teljesen világos, hogy a játék célcsoportja erősen a hímnemű egyedek felé tendál. Ez így ebben a formában rendben is volna, de valljuk meg őszintén, egy sikerjátékhoz a megfelelően gömbölyded formák gusztusos megjelenítése önmagában még kevés, és mindenki azt kérdezi, hol itt a játék? Így meglehetősen kíváncsian vártuk, hogy vajon képes lesz-e a program túllépni ezen a szinten, és egy igazi klasszikushoz méltó játékélményt nyújtani. A kíváncsiak számára előre elárulom, hogy igen.

A történet azon a feltevésen alapul, hogy Zack megnyerte a Dead or Alive 3 tornáját, és nyereményét egy kellemes éghajlatú sziget vásárlására költötte. A következő esemény, hogy Zack nyolc válogatott lányt a szigetre hívott azzal a felkiáltással, hogy résztvevői lehetnek a DOA4 tornának. Ez persze apró füllentés volt, a kegyetlen valóság az, hogy egyszerűen legeltetni szerette volna a szemét az ifjú hölgyeken, ahogy nem túl sokat takaró ruhadarabjaikban kelletik magukat a napon.

A képek szerint a játék a lányok körül forog, a cím szerint viszont a röplabdához is köze van, úgyhogy az igazság valahol a kettő között található. Na most, a strandröplabda nem egy bonyolult játék: két ember mindkét oldalon, összesen háromszor érhetnek a labdához, mielőtt a túloldalra kell juttatniuk, és ha leesik, pont. Egy ilyen egyszerű sporthoz nem is dukál bonyolult irányítás, így a négy irányon kívül mindössze egy fogadás és egy támadás gomb áll rendelkezésünkre. Az előbbivel fogadhatjuk a szervákat, adhatjuk át a labdát a társunknak, míg a támadással üthetjük át a túlsó térfélre. A titok nyitja az időzítésben és a helyezkedésben rejlik. Nagyon egyszerűnek hangzik, de a gyakorlatban kipróbálva annyira azért nem az. És ezen kívül persze még akad jónéhány kombó is, amiket különböző billentyűzetkombinációkkal hozhatunk elő, de a kezdeti időkben biztos, hogy nem ezekkel leszünk elfoglalva.

Érdekes, de nincs bajnokság, sem a szó szoros értelmében vett győztes. A készítők ezt azzal magyarázzák, hogy szerették volna hangsúlyozni a szigeten eltöltött két hét vakáció jellegét. Így nincs más dolgunk, mint hogy élvezni a medence hűs vizét, napozni, és egyéb lányokkal összeállva lejátszani néhány röplabdameccset, és ezek közül lehetőleg minél többet meg is nyerni.

Viccesen hangzik, de a játék egyik legkomplexebb és legérdekesebb része a többi lány megajándékozása. Ugyanis a szereplők között bonyolult kapcsolatrendszer van, amely nem egyszer némi gyűlöletet és rivalizálást jelent (ennek már láthattuk csíráit a DOA3-ban). Ezek a kapcsolatok nagyon lényeges pontjai a játéknak, és nagyon-nagyon óvatosan kell bánnunk velük. Például a karakterválasztás is nagyon sok mindent meghatároz: ha például a sokak által nem kedvelt Christie-vel indulunk neki a vakációnak, rövid időn belül úgy találhatjuk magunkat, hogy senki sem akar velünk játszani, és próbálhatjuk lekenyerezni őket mindenféle ajándékokkal. Amit aztán lehet, hogy másnap reggel a kukában találunk meg, mert a megajándékozott nem fogadta túl nagy lelkesedéssel.

A készítők természetesen nem hagyják ki az Xbox Live adta lehetőségeket, de sajnos ez sokkal inkább a letölthető extrákból, a többi lánynak ajándékozható tárgyakból áll, mintsem online játékból és meccsekből.

Abból, amit láttunk, a DOAX gyors, élvezetes és bűbájos kis játék, nem utolsó sorban férfiak számára vonzó látványvilággal. Érdemes beruházni rá.

Yeti

MAFIA

Hi!

Lenne 1 kérdésem/kérésem! A Mafia-ban hol van a casino? Nem tudnátiok nekem leírni? (van térképem!) Ha lehet gyorsan válaszoljatok!

Balu

Hello!

Casino? 3 hónapja a Mafiával játszom, de ez így újnak hangzik. A Corleone Hotelben talán van egy rulettasztal, az meg ugye a Central Islanden fekszik.

Lord Lucas Z

OPERATION FLASHPOINT

Hello Tisztelt PcGuru!

Információkat szeretnék kérni. Az Operation Flashpoint-nak van uj kiadása? És a játékhoz hasonlo ilyen külszini csoportos bevetési katonai játékok nevét szeretném megérdeklödni.

elöre is kössz
Stranger Zeek

Üdv!

Akad egy pár kiegészítő az OFP-hez. Az alapjáték után megjelent az OFP: Red Hammer, amely a szovjetek szemszögéből mutatja be az eseményeket. Az OFP: Resistance keretén belül az ellenállás vezetőiként vehetünk részt a szovjet invázió elleni harcban. Végezetül létezik egy MOD is, ami a Planet of War nevet viseli, ebben elvileg lehet építkezni is, ami teljesen átalakítja a játékmenetet, de sajnos ezen kívül erről többet nem tudok.

SzabFer

Szia!

Az Operation Flashpointnak (a neten fellelhető rengeteg pálya, objektum és egyéb plusz mellett) két hivatalos kiegészítő lemeze jelent meg, melyekhez szükséges az eredeti játék megléte is. Operation Flashpoint: Red Hammer – ebben a másik oldalról is végigjátszható az alapsztori; Operation Flashpoint: Resistance – grafikai tuning és játékmenetbeli fejlesztések, na és új hadjárat, melyben a gerillaharcé a főszerep.
Ha hasonló játékokat keresel, ajánlom figyelmedbe a Ghost Recon nevű játékot, és annak Desert Conflict című kiegészítőjét, vagy esetleg a Black Hawk Down című film játékadaptációját.

Immortal

JEDI KNIGHT II

Hello.

Arra szeretnék választ kapni hogy hogyan lehet továbbjutni! A Jedi Knight II-ben elakadtam a nsstarpad pályán amikor Lando-val egy kis szobában vagyok és az ablakon át látom az űrhajóját. A jobboldali liftel le tudok menni de a baloldali nem működik. Nem tudok odamenni az űrhajóhoz! Próbáltam menni úgy hogy lemegyek a jobboldali liftel és körbe megyek e-géphez de az az ajtó ahol egy Beedo van belül zárva van. Szóval kész csőd. Ha tudtok kérlek segítsetek.

Viszlát.
Hentz Tamás

Hali!

Bár az emlékeim már elég homályosak, annyi biztos, hogy először Nar Shada utcáit kell végigjárnod, hogy Lando hajóját be tudjátok izzítani. Ami nálam kritikus volt: van egy nagy zárt terem, benne egy igen mély lyukkal. Itt a hátsó sötétségben éjjellátó szemüveggel az egyik cső fölött kell átugrani, hogy átérj a túloldalra. Egy sarkon lévő vezérlőbe csatlakozik két cső. Itt tudod a feltöltést szabályozni. Lando hajójának két oldalán a ládákat/tartályokat szétlőve tudsz eljutni egy szintalatti járaton két kis helyre, amire mindenképp szükséged lesz.

Lord Lucas Z

MEGINT MAFIA

Hello!

Kérdést szeretnék feltenni nektek Mafia ügyben.

1. A 11-es küldetéscsoportban járok az Omerta után amikor egy Salvatore nevű fickóval be kell jutni egy szigorúan őrzött villába. No be is jutottam, de mivel nem vagyok az angol nyelvben járatos, nem tudom mit kéne csinálni. Átfésültem az egész házat de nem jutottam semmire. Kérlek segítsetek gyorsan, mert nem szeretném ha a kukában végezné, hirtelen felindulásból elkövetett CD-törés miatt. :) Komolyra fordítva a sort rakjatok be a Mentőövbe, vagy válaszoljatok gyorsan.

2. Megköszönném azt is ha írnátok egy magyar nyelvű Mafia-site-ot amin vannak jó dolgok, végigjátszás stb. stb.

Köszi szépen!
Nagy tisztelőtök és olvasótok:<dobpergés>
Fiktív Feri

Hali!

A ház a fejbevágásért kiáltó szakácsnőtől eltekintve mentes minden ártó szándékú lénytől. Neked csak fel kell rohannod az emelet leghátsó szobájába a széfhez, megvárnod, amíg Salvatore cselekszik, majd nagggyon gyorsan elpucolni! A 15-ös küldetésnél majd ki kell szedni a vagonok kerekei alól a tartókat! :)

Lord Lucas Z

Szia!
Salvatore lakatos, az a feladat, hogy az államügyész villájának széfjéből megfújjatok pár fontos iratot. A széf az emeleten van, a főlépcsőtől balra, majd jobbra és egyenesen, a szoba bal hátsó sarkában. Sétálj oda Salvatore-val és klikkelj rajta.
Sok sikert:

]{redenc

LOTR

Hali!
Elakadtam a Lord Of The Ring játékban ott ahol a fa foglyul ejti a Frodo barátait.
Mit kell csinálni ?
Nincs esetleg végigjátszás a játékhoz?
Köszi : Marci

A fa lecsapódó „öklét” kell ütni. Először juss a fa közelébe – ezt úgy tudod könnyedén megtenni, hogy egy követ hozzávágsz, erre néhány másodpercig a gyökerek a földből nem nyársalnak fel. Ezután rohangálj a törzs körül fel és alá, hogy elkerüld a támadást. Amint ütött, gyorsan húzzál rá egy nagyot a bottal a kezére, majd futás tovább. A lényeg, hogy folyamatosan mozogj, és maradj közvetlenül a fa mellett.

Best regards:
Szabó Ferenc

SOLDIER OF FORTUNE 2

Sziasztok!
Légyszi segítsetek mert elakadtam a Soldier of Fortuna 2.- ben.
New Yorkban a kórház tetőn nem tudok tovább jutni, nincsen már több ellenség, és a helikoptert nem tudom leszedni. Ha tudtok segítsetek.
Köszi Sanyi

Nos itt a vége, fuss el véle, a helyzet az ugyanis, hogy a tető az utolsó helyszín, és a feladat: megsemmisíteni a helikoptert. Nem mondom, hogy könnyű, de hidd el, meg lehet csinálni. Használd a rögzített gépfegyvert, a rakétavetődet, és mozogj folyamatosan. Először az egyik hajtóműve fog kigyulladni a helikopternek, majd a másik. A többit meglátod...

Bye
C5

ISMÉT MAFIA

Hi!

Az ezelőtti számban leírtatok egy cheat-et a mafiahoz,de azt nem,hogy hogyan kell előhozni a konzolt.

Please help!
Előre is kössz,
Coolyo

Hello!

Ezt a játékot bűn kóddal megölni. Inkább mondd, mi a problémád, és segítünk!

Lord Lucas Z

NO ONE LIVES FOREVER 2

Sziasztok!

A következő problémával fordulok hozzátok. A No One Lives Forever 2.-ben a CHAPTER 4-nél járok, ahol be kellene jutni a Főépületbe (New Records Building), de nem tudok bejutni, mert elektromos kerítés van, és nem tudom kikapcsolni (ha egyáltalán ki lehet). Már mindent megpróbáltam 20X végigjártam az egész pályát oda-vissza,de egyszerűen nem találom a megoldást. Azért fordulok hozzátok, mert egyik ismerősöm se játszik vele. Kérlek segítsetek!

Előre is köszönöm!
Balázs László

Szia!
Igen, itt sokan elakadnak, szó se róla, aljas dolog olyan feladatot berakni egy játékba, amelyhez nyelvi tudás kell... Szóval a lényeg, hogy az általad is említett generátorba cukrot kell szórni.
Erre két dolog is utal: a külső udvarban megtalálhattad Anja és Szergej katona levelezését, amelyben a lány ily módon akart bejutni kedveséhez – a dolog balul sült el, a generátornál ott is a figyelmeztetés, hogy senki ne próbálja ezt meg még egyszer...

A cukor a kapus pályán van, ahogy kilépsz az irattár épületéből, szemben, a gáztartály melletti ebédlő-konyha hátsó traktusában, egy gondosan lelakatolt névrokonomban. Ha megvan, vissza a géphez, és ha megjelenik előtte a „pour sugar” felirat, akció.

Sok sikert:

]{redenc

HARRY POTTER

Szeva.

A herry potter első részébe hogylehet túljutni a könyvtáros pályán. Mert az a b**i lámpás hapika álandóan el kapot. Ésnincs-e hozá kód.

előreis köszi.
Csácsumu csőtészta.

Szia!
Tehát a Harry Potter első részében vagyunk. A lámpás hapika Hóborc, a virgonc poltergeist. Lesz még vele bajod. A feladat egyszerű: kerüld el, és akciózd meg alaposan, hogy elmenjen tőled a kedve.
Kód van hozzá, bár szerintem ciki használni őket, annyira egyszerű a stuff, de tessék, ímhol. A kódokat játék közben kell beírni. Kell hozzá egy kis gyakorlás, ne állj meg a gépelés közben, és ne hibázz!

harrytriggercheat – 15 drazsét kapsz
harrygetsfullhealth – maximális élet
harrykoresh – sérthetetlenség
harrynormaljump – azonnali nagy ugrás
harrysuperjump – azonnali szuperugrás
harrydebugmodeon – a főmenüből elérhető az összes pálya, továbbá az ALT+F2, ALT+F3 és ALT+F4 lenyomásával az adott pálya különböző részeire teleportálhatsz.
Az F7 kikapcsolja ezt.

Sok sikert:
]{redenc

DIABLO 2 LOD

Abban kérném a segítségedet, hogy a Diablo 2 LOD-os karaktereimmel (az otthoniakkal) nem tudok feljelentkezni a battle-net-re. A LOD-hoz 1.09.d patch-em van, ha az a gond, hogy evvel a patch-csel nem lehet feljelentkezni akkor kérlek küldj egy olyat amivel fel lehet jelentkezni a battle-net-re. Ha tudsz kérlek segíts!

Előre is köszi!
Cares

Csao!
A Battle.net-nek automatikusan el kell indítania a letöltést és a telepítést, ha feljelentkezel. Az utolsó patch, azt hiszem, az 1.10.
Lord Lucas Z

DUNGEON SIEGE

ÁÁÁÁÁ!!!!!!!!!!

Segítsetek nekem már ott tartok, hogy szétverem a gépet. Elakadtam a Dungeon Siege-ben, az Eastern swamp-ben. Nem találom a kiutat de látok a pálya szélén túl üregeket a felülnézetes térképen. Oda kell menni? És ha igen hogy?

Mihamarabbi választ várok!!!!!!!!
HADRIANUS

Hali!

Itt én is sokat bolyongtam, pedig nagyon egyszerű. A pálya északi szélére kellett feljutni, ha jól emlékszem, és ott lemenni az alig látható barlanglejáratokba a goblinokhoz. Ha rádióantennás, lángszórós masinákat látsz, jó helyen jársz!

Lord Lucas Z

JEDI OUTCAST

Hello!
Segítséget szeretnék kérni a Jedi Outcast egyik pályályához. A Yavin Trial pályán, azon a részen ahol egy oszlop tetejéről, egy ketrecből kell megszerezni valamit. A ketrec felemelkedik ha a lifttel lemegyek de mire oda érek már lezáródik. Nem tudom, hogy érhetnék oda.

Remélem tudsz segíteni. Kössz.
Lakatos Regina

Az a 'valami' életed fényessége lesz, azaz a fénykardod. ;-) Egész pontosan ha a kőplatformon állsz, akkor rács felmegy, nos, ekkor kell az 'Erőfutást' (Force Speed) bekapcsolni, és sprintelni, mint atom, aztán Force Push-sal magadhoz rántani az utolsó pillanatban a kardot... Néhányszor biztos neki kell futni, amíg a koreográfia összejön, de nem nehéz...
Az Erő legyen veled!
Tika

FIFA 2003

Sziasztok!
A problémám az lenne,hogy a Fifa 2003-ban nem tudom a labdát szabadrúgásoknál csavarni. Azt tudom hogy a labdán kellene azt a bizonyos célkeresztet elmozdítani,de hogyan!?? És ha jól láttam még a földön fekvő nyilat is el lehet mozdítani!! Lenne még egy kérdésem. Mikor jön ki a CM Manager 4? A válaszokat előre is köszi, nagyon király az újság, csak így tovább!!!
Sziasztok. Roli.

Hali!

Első kérdésedre a válasz egyszerű, shiftet nyomva tartva az iránygombokkal mozgathatod a célkeresztet. A Championship Manager 4 megjelenésének hivatalos dátuma jelen idő szerint 2003. február 21., nagyon remélem, hogy ez már tényleg a végső változat.

Immortal

VIDEÓKÁRTYA

Hello PC GURU!

Azt szeretném megkérdezni hogy szerintetek melyik videokártyát vegyem meg az alábbiak közül. Mennyire fontos az a 64MB külömbség?

-Inno3d Geforce3 Ti200 128MB
-Inno3d Geforce4 Ti4200 64MB

Előre is köszi
IceBird

A kártyák nagyrészt 32 és 64 MB memóriával rendelkeznek, és erre fejlesztenek. Amit még tudnod kell, hogy a 64 MB-os modulok a Ti4200-ön sokkal jobban tuningolhatóak, mint a 128-asok. Ha mindenképpen biztosra akarsz menni, és ilyen teljesítményű kártyára gondoltál, akkor a Ti4200 128 MB-ot vedd meg. :)
Ch00ler

Üdv!
Hosszútávra az Inno3d Geforce4 Ti4200 64MB ajánlott, ami új fícsörjeinek köszönhetően még a későbbiekben is megállja a helyét. A +64MB véleményem szerint egyelőre felesleges.
üdv
ePtOn

Helló Jégmadár!

Nagyon fogas kérdést tettél fel! Olvastam jó pár tesztet, amelyek a grafikus chipseteket hasonlítják össze, de ez a párosítás így nem szerepelt. Volt benne GF3 Ti200 128 MB-tal és GF4 Ti 4200 szintén 128 MB-tal. Az utóbbi mind 3DMarkban és mind Quake III-ban odaverte aGF3-t (hangsúlyozom, 128 MB mind2!!!)
Ha jó árban tudod megvenni mindkettőt, akkor javaslom, hogy a nagyobb memóriaszámú mellett dönts.

Szia! Laclow
U.i.: nekem is GF3 Ti200 van 128Mb-tal, és nem tudta semmi sem megakasztani idáig!

Üdvözlet,
Személy szerint én a Geforce 4 mellett döntenék. A nagyobb memória elsősorban a magasabb felbontásokon jelenthet előnyt (1024*768 felett), de gyakran előfordul, hogy a 128MB-s kártyák lassabb memóriamodulokkal kerülnek piacra, mint a 64MB-s társaik. Mivel a GF4 TI kártya egyértelműen gyorsabb és jobb grafikai képességekkel bír, én rá szavazok.

SzabFer

FEJLESZTÉS

Tisztelt Guru!

Úgy tűnik, elkerülhetetlen, hogy fejlesszem, átalakitsam az otthoni számítógépemet. Ezzel kapcsolatban felmerült néhány fontos kérdés, hálás lennek, ha tudnának rájuk válaszolni. A processzor, memória és merevlemez tekintetében már eldöntöttem, mikre lesz szükségem (P4 celeron 1,7 Ghz, 256/333, Maxtor 40 Gb/7200), azonban elképzelésem sincs, mifele alaplapok jöhetnek szóba, illetve azok közül is mi alapján lehet/kell szelektálni. Annyit tudok, hogy a cpu 478 pines, de hogy ehhez csak a socket 478 tipusú alaplapok jók-e, azzal már nem vagyok tisztában. Először is tehát ehhez kérném a segitségüket, azaz hogy tisztázni, mik a lehetséges megoldások, mire kell ügyelni az alaplap megválasztásnál. Másodsorban szeretnem, ha megvilágitanának néhány homályos pontot a vga kártyákkal kapcsolatban is. Nevesül, hogy mit jelent például a GeForce4 eseteben az MX440, a 64 Mb, illetve az olyan parameterek, mint 'TV-out', AGP, es DDR.

A választ előre is köszönöm, tisztelettel,
Zachar Istvan

Szia!

Nem akarok folyamatos AMD ingyenreklámként szolgálni, de miért vennél egy Willamette magos Celeront, mikor egy Duron 1300-as teljesítményét képes felmutatni? Ha mindenképp elkötelezted magad az Intel mellett, max 2Ghz feletti, Northwood magos Celt érdemes venned. Persze miért tennél ilyesmit, mikor az AMD hihetetlenül olcsón kínálja az 1700+-os XP-ket, amik nemhogy a cerkákat, de a standard P4-eket is simán megszorongatják? A hűtéstől sem kell félned, hisz ebből a példányból több mint fél éve létezik 'boxos2' verzió. Mellé alaplapnak egy MSI KT4-es dukál, az már – lévén KT400-as chipkészletre épül – minden földi jóval el van látva (AGP 8X, USB 2.0, ATA 133, sőt ezen a lapon emlékezetem szerint 5.1-es hangkártya és FireWire is van). Ha a keret kevesebb lenne, a KT3-as paletta még mindig jó alternatívát nyújt. Ha nem a fentiekből választanál, akkor figyelj arra, hogy lehetőleg DDR333- as ramot támogassanak, és VIA vagy valamely újabb SiS készletből építkezzenek. Amíg az Intel nem tér magához az elszállt áraival, addig csak a fanatikusoknak és a lamereknek tudja eladni (igaz elég nagy számban) a termékeit. A videokártyáknál az MX440 a típust jelöli, ami jelen esetben az nVidia átverés-szériáját fedi. A GPU ebben NV17-es, ami még egy tisztességes GF3 Ti200 (NV20) szintjét sem éri el, sem teljesítményben, sem képességben. A 64MB a rajta lévő RAM mennyisége, a DDR (Double Data Rate) annak a típusát, az AGP a csatlakozófelületet (ha PCI van kiírva, felejtsd is el a kártyát!), a TV-Out pedig a tv kimenetet jelöli.

Lord Lucas Z

WINDOWS 2000

Szevasz!

Lenne egy nagy gondom! A Széchenyi pályázaton nyertem egy gépet melyen egy Windows 2000 Pro. van. Na, most ezen a gépen le van tiltva a DirectX frissítése(ezt írja ki: "DirectX did not copy a required ~ file."). Bárhonnan próbáltam megszerezni őket mindig ez a probléma. Jelenleg egy 8.0-ás van fönn. Ha tudsz segíts!
Badrick

Hali!
A Win2000Pro sajnos nagyon nem játékplatform, hosszútávon – de még röviden is – mindenképp megkönnyítené az életed egy WinXP beszerzése. Relatíve egész jól használható Microsoft OS, kis túlzással még azt is állíthatnám, hogy megéri a pénzét. Lehet amúgy, hogy a DirectX típusával van a baj. Külön verzió kell a 9x széria és a 2000 alá! Utóbbit az újságok CD-ire nem szokták felpakolni. Próbálkozhatsz még a DX9 párszáz KB-os installerével is, mely csak a neked szükséges file-okat tölti le. Így már csak sikerül!
Lord Lucas Z

NOKIA 5510

Tisztelt PcGuru!
Nagy kérdéssel fordulok önökhöz, mert mástól segitséget már nem remélek! remélem önök segiteni tudnak! arról lenne szó hogy van nekem egy nokia 5510-em, csak nem kompatibilis a ZeneProgija Xp-re. (tudjak az a progi amivel Mp3-at lehet rátölteni a telefonra) Nos, az lenne a kérésem, hogy tudnanak e küldeni, vagy megadni egy cimet, ahonnan leszedhetem a 2.0-s verzióját a proginak..állitólag létezik.. :I

előre is köszönöm!
Szilagyi Tibor
debrecen

Szia!
Szerintem legjobb, ha a szolgáltatódnál jelentkezel érte, mivel a progi az értékesítési csomag része – még a Nokiánál sem találtam letöltési lehetőséget, így marad a „magad uram" módszer. Szerencsére mind a Westel (418-038), mind a PGSM (500-589) a Piac utcában van Debrecenben, úgyhogy sokat nem kell gyalogolnod. :) Még jobb, ha Club Nokia tag vagy, az Arany János utcában van CN szolgáltató pont (346-324), ott biztos segítenek. Mindezek előtt a Nokia ügyfélszolgálatánál is érdeklődhetsz, a (06-1)382-1155-ös számon, vagy online a www.nokia.hu/feedback.html oldalon.

Egyébként valóban van NAM 2.0, de elég trükkös a felrakása, erről pl. a: www.nokia.hu/termekek/telefon/5510faq_zene.html oldalon olvashatsz.

Minden jót
]{redenc

GÉPVÁSÁRLÁS

Helló!
A segítségeteket szeretném kérni. Az öcsémnek szeretnék egy erős gépet venni, játék használatra persze (+internet is). Kb. 90 ezer forintot tudok költeni erre. Egy újságban olvastam a következő konfigurációkról, amelyekről a véleményeteket szeretném kérni. Ezek kb. 80-90 ezer között mozognak.

Az egyik:
1700 AMD,XP+SBpro, 256MB RAM, Geforce2 MX-400 64Mb, 40GB
HDD, FDD, ATX, 52xLG CD,+Billentyű

A másik:
P4-1700 Celeron,P4+SBPro, 256MB RAM, Geforce4 MX440
64Mb+TV, 40GB HDD, FDD, ATX, 16xLG DVD, Billentyű

Szerintetek ezek közül jó lehet valamelyik? Vagy tudnátok esetleg
mást ajánlani? Segítségeteket előre is nagyon köszönöm!

Üdvözlettel: TAK

Hello!
Nos, a válasz azért nem egyszerű, mert mindkét konfigurációban vannak előnyösebb és előnytelenebb alkatrészek, ugyanakkor egyik konfigurációban sem láttam az alaplap típusát feltüntetve. Szívem szerint egy AMD-s konfigurációt ajánlanék Asus, Gigabyte, MSI, esetleg Abit alaplappal (Via chipsetes legyen, ne SiS-es!), 256Mb DDR-Rammal, Geforce4 MX440-es videokártyával (több pénz esetén Geforce3 ti200-zal), 7200 RPM-es IBM vagy Seagate winchesterrel és egy LG DVD olvasóval (esetleg LG CD újraíróval). Szerintem ne hagyd magad rábeszélni egy előre összerakott konfigurációra, a fentieket figyelembe véve egy olyan gépet tudsz építtetni, melyre hosszú hónapokig számíthatsz!

Midas

Hali!
A kettő közül mindenképpen az AthlonXP 1700+-t érdemes számításba venni, a Celeronokat még a mostani, valamelyest mérsékeltebb árfekvésük mellett is nyugodtan el lehet felejteni, közel sem hozzák azt a teljesítményt, amit egy AthlonXP. Videokártyából mind a GF2, mind a GF4MX nagyon visszafogná a gép összteljesítményét, legalább egy Radeon 9000-est érdemes lenne belepasszírozni. A RAM-ot illetően fontos, hogy minimum 266-os DDR legyen. SD-t venni, akármilyen olcsó is, cseppet sem jövőbiztos – sőt, jelenbiztos – befektetés. Az alaplapokról nagyon részletesen olvashatsz előző számunkban, itt most sajnos nincs tér ezek kitárgyalására, az ECS ebben az árkategóriában valóban ajánlott vétel.

Lord Lucas Z

DVD

Tisztelt Szerkesztőség!

Nem tudtam, kinek is írjak az ügyemben, de mivel azt hiszem valahol közérdekű levelem tartalma, ezért nem árthat, ha csak így, nem személyhez szólóan írom.

A lényegre térve. Néhányszor már láttam egy bizonyos cég reklámját (Philips), melyben arra ösztökélik az embereket, hogy írják meg nyugodtan kedvenc filmjüket DVD-re. Ugyan összetett a kérdés (hiába van például a reklámban a Romeó és Júlia DVD megírva, lehet, hogy nem is az van rajta, vagy mondjuk TV-ből vette fel az illető, vagy például a készítők már a másolás miatti költségeiket is beszámolják a kazetta, CD, így DVD árába is, stb.) ennek ellenére élek egy naív felvetéssel:
Vegyek DVD írót és nyugodt szívvel írjak amit csak bírok?

Nyilván a válasz nem lesz olyan egyszerű, mint a kérdés. Mindenesetre maga a reklám több mint elgondolkodtató.
Várom valamelyikőtök szíves válaszát (ha van egy kis ráérő időtök :))

Gyaponyi Péter

Szia!

Tulajdonképpen nincs ezzel semmi probléma. A reklámban mutatott kütyü egy DVD felvevő. (Konkrétan: DVDR985, és DVD+R, DVD+RW „ready", vagyis ilyen anyagra rögzít, viszont le tudja játszani a „mínuszosokat" is. Azt azért vegyük itt figyelembe, hogy a legolcsóbb írható lemez bruttó 1500 körül van, az újraírható ennek duplája). Tulajdonképpen ugyanúgy működik, mint egy videomagnó, csak „picit" jobb a rögzített anyag kép- és hangminősége. A „Rómeó+Júlia" nyilván a TV-ből lett felvéve épp úgy, mint ha VHS-kazettára rögzítette volna a polgár. Ennek ára be van építve a broadcasting jogokba, amit a TV-társaság megvásárol a forgalmazótól. A készülékkel egyébként videomagnóról is lehet átmásolni anyagot, meg persze kameráról. Szóval okos jószág. A kézikönyve külön kitér rá, hogy bár DVD lejátszóval is össze lehet drótozni, a felvevő ki fogja írni a „COPY PROTECTED" feliratot, tehát nem lehet másolni DVD-lemezeket (és ugyanez lesz a helyzet a másolásvédett VHS-kazettákkal is).

Persze, amíg ügyes emberek ezt meg nem oldják, de ezt már tényleg zárójelben jegyeztem meg, és ez már nem a mi sarunk. A lényeg: ha arra használod, amire való, senkinek nem lehet egy rossz szava sem. Ez kvázi egy videomagnó, minden jogállás, ami arra vonatkozott, érvényes erre is – szerintem, mert az utolsó szó jogán még hozzáteszem: nem vagyok jogász...

Minden jót:
]{redenc

WINDOWS

Tisztelt PC Guru segítséget kérek.

A gépemre feltelepítettem a Winows Me kiadást és a (Sound Blaster Pci 128)-as hangkártyám sajnos összeakad vele és nemtudok vele mit csinálni. Kérlek segítsetek.

Köszönök mindent.
(Hivi)

Hali!

Itt találsz drivereket:
http://hu.europe.creative.com/support/drivers/welcome.asp

Lord Lucas Z

A legegyszerűbb megoldás, ha másik PCI slotba teszed, vagy ha a zűr telepítés közben jön elő, akkor vedd ki, nyomd fel az oprendszert, és utána tedd vissza, ám ha csont nélkül felment – csak 'ütközés van' –, ebben az esetben az eszközkezelőben /Sajátgép->Tulajdonságok/ megnézheted, mivel akadt össze, és vmelyik perlekedő vas 'erőforrásainak' konfigurációját megváltoztathatod.

Tika

SHUT DOWN

Hello!

Lenne egy kérdésem:

Van egy P4 1700 Mhz- procim, meg egy alaplapom,(azt hiszem asus), es nem kapcsol ki a gép. Amugy windows XP van rajta. Kikapcsolásnál azt irja ki hogy most már kikapcsolhatja a gépet. Hozzá tartozik a történethez hogy eddig valami más alaplap volt benne , de az hibás volt ezert kicserélték, a régi kikapcsolt, ez most nem , miert?

előre is köszi
Balogh Zsolt

Szia Zsolt!

Azért nem kapcsol ki, mert lusták voltak a szervizben megcsinálni rendesen a gépedet. Csak a hardvert cserélték, és állították be, a szoftvert nem. 2 dolgot tehetsz: letöltesz egy bios frissítést, és felnyomatod a gépedre, vagy megpróbálsz az XP-ben javítást eszközölni (mondjuk egy újrainstallal vagy helyreállítással).

Szia!
Laclow

HÓDÍT A BARBONE

Egyre több gyártó jelenik meg a piacon barbone rendszerekkel, felismerve az eddig megjelent termékek sikereit. Ezek a számítógépek csak a kisméretű házat, alaplapot és tápegységet tartalmazzák, a többi alkatrészt a vásárló veszi meg külön-külön. Ezúttal a Soltek és a Creative lépett be a versenybe új modellekkel.

Az előző cég a Qbic fantázianévre keresztelt gép két típusával: az egyik 2 darab 5,25 colos és 2 darab 3,5 colos bővítőhelyet tartalmaz, míg a másik 1 darab 5,25 colos és 2 darab 3,5 colos bővítőhellyel rendelkezik, és rendelhető fényes ezüst vagy matt fehér előlappal. Mindegyik 200 Wattos táppal van szerelve, és az alaplapon megtalálható az Intel i845GE lapkakészlete, így ezek Pentium 4 processzorokat tudnak fogadni 400-as vagy 533 MHz-es rendszerbusszal. Rendelkezik integrált hálózati csatlakozóval, hatcsatornás hangkártyával és USB 2.0-ás porttal.

A Creative termékének SLiX lett a neve, 1 darab 5,25 colos és 2 darab 3,5 colos bővítőhellyel rendelkezik. Az alaplap SiS651-es chipkészlettel van felszerelve, és a fentiekben említett Pentium CPU-kat tudja kezelni. Található rajta még 1 AGP4x és 1 PCI slot, valamint a Qbichoz hasonlóan 2 DDR DIMM foglalat. Szintén rendelkezik az integrált videovezérlővel, hangkártyával és USB 2.0-ás csatlakozóval. Különlegessége a beépített, rézcsövekkel szerelt folyadékhűtéses processzorhűtő, és a folyadékot hűtő 8 centi átmérőjű hűtőventillátor. Az árakról sajnos még nem nagyon tudni.

INTEL BANIAS: ULTRA VÉKONY HORDOZHATÓ PC-K

A hírek szerint az idén megjelenő új Intel processzort használva a notebookok vastagsága akár 3 centiméter alá csökkenhet. Míg ma az átlagos készülékek 3,2-3,7 centi vékonyak, a jövőben megjelenő termékeknél ez jó 10 milliméterrel kevesebb lesz. Az eddig kiszivárgott adatok alapján a legkisebb a Quantáé a maga 26 milliméterével.

Az Intel e CPU-ját a fejlesztés megkezdése óta arra szánta, hogy a mobil PC-k egy új generációját szolgálja ki, ezt szolgálja az igen alacsony fogyasztás is. Rendszerfrekvenciája 400 MHz lesz, és 1 MB cache másodszintű gyorsítótárat tartalmaz. A központi egység nem használt részeit egy órajel alatt ki lehet kapcsolni, így például valósidejű MPEG4-tömörítésnél az áramfelvétel 7 Watt, alapon ez mindössze 1 Watt. Támogatja az MMX, SSE és SSE2 utasításkészletet. Két chipkészlettel lesz kapható, az egyik integrált videovezérlőt tartalmaz (Montara-GM), míg a másik az AGP4x-et támogató ODEM. Mindkettő maximum 2 Gbyte DDR266 SDRAM-ot támogat, és tartalmazza az ICH4-M southbridge chipet. Az első sorozat 1,4-1,6 GHz sebességű modellekből fog állni, a később megjelenő 1,8 GHz-es változat pedig már a 0,09 mikronos Dothan magra fog épülni.

Előnyei ellenére az Intel kemény harcra számíthat a piacon, hisz mind az AMD, mid a Transmeta új processzorokkal debütál. Az első cég a Hammer architektúrájú CPU-ival, míg az utóbbi a Crusoe-kkal.

ÚJ NVIDIA CHIP

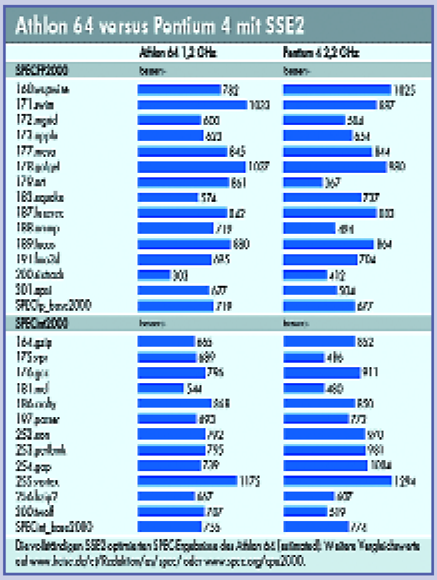
Több forrás is úgy tudja, hogy az nVidia a CeBITen fogja bemutatni NV31 kódnevű grafikus chipjét. Bár a név alapján a GeForceFX felett áll (NV30), de a cég új nagyágyújánál jóval gyengébb, annak olcsóbb változata. Kevés adat ismert, de valószínű, hogy teljes DirectX 9.0-ás kompatibilitást élvez, és a Ti4600-hoz közeli sebességre lesz képes, különlegessége pedig a fejlett antialiasing, illetve anisotropic filtering opciókban rejlik, melyekben a 4600-nál erősebb. Míg az FX a Radeon 9700 Pro ellenfeleként fog megjelenni (bár ez az időpont még ismeretlen), addig az NV31 a Radeon 9500 Pro-val és a 9700-zal fog versenyezni. Mindkét chipet a TSMC (Taiwan Semiconductor Manufacturing Company) üzemében készítik, áruk és megjelenésük ideje ismeretlen.

EGYRE GYORSABB DVD-ÍRÁS

A CD-írók elérik a 40x-es írást, mely már a kivitelezhetőség határát súrolja, nagy sebességemelkedés a jelenlegi technikával nem várható, mert ez igen költségesen kivitelezhető, és nem érné meg sem a gyártóknak, sem a felhasználóknak. A DVD-k világában a jelenlegi írási sebesség 4-szeres, mely ez évben várhatóan megduplázódik. 8-szoros használatnál egy 4,7 GB-os lemez körülbelül 8 perc alatt készül el, ami már nem rossz eredmény, ám a Mitsubishi új fejlesztésével ez az intervallum a felére csökkenthető. Bár a sorozatgyártás csak 2004-ben indul meg, az új lézerdiódával elérhető a 16-szoros írás, használatával 3 és fél perc alatt végezhetjük el az égetést.

ATHLON 64 SPEC-TESZT

A német c't magazin valamilyen módon hozzájutott egy Athlon 64-es processzorral működtetett prototípusrendszerhez, amit azonnal kezelésbe is vettek, és letesztelték. A táblázatból kiderül, hogy az AMD új üdvöskéje igen jó eséllyel indul a versenytárs Intel termékeivel szemben, hisz az adatokból az látszik, hogy az 1,2 GHz-es Hammer majdnem egy szinten van a nála 1 GHz-cel magasabb órajelű Pentium 4-nél. A tesztprogramot az Intel 6-os compilerével fordították, és engedélyezték az SSE2 utasításkészlet használatát. Ha a – reméljük, hamarosan megjelenő – processzor hasonló vagy jobb eredményeket fog produkálni, akkor az Athlon 64 biztos befutó.



AZ ELSŐ SERIALATA-T HASZNÁLÓ HDD A PIACON

Mint azt az előző számban olvashattátok, a Seagate bemutatta a SerialATA támogatású merevlemezét, ám nem ez jelent meg elsőként a piacon, hanem a Maxtor DiamondMax Plus 9 nevű terméke. A meghajtó tartalmaz 8 Mbyte gyorsítótárat, átlagos adatelérési ideje 9 ms, tányérjai 7200 fordulat/perc sebességűek. Ára körülbelül 60000 forintnak megfelelő jen, ám ezért a pénzért kapunk egy Promise chipes Serial ATA-vezérlőkártyát is.

Az új kábeleknek köszönhetően nem csak az adatáramlás sebessége nő meg, hanem a ház levegőáramlása is javul. A mai ATA-100-as kábelek 5 centi szélesek, és maximum 45 cm lehet a hosszuk, a soros megoldásnál ez a táv 1 méterig nőhet.

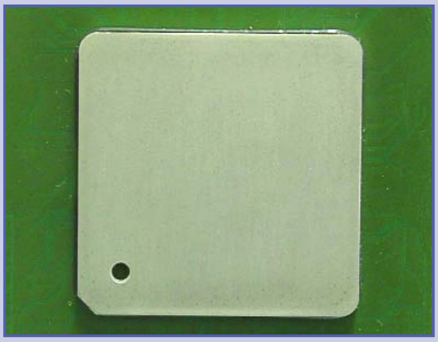
RADEON 9100 ALIAS 8500

Az ATi hatalmas mennyiségű Radeon 8500-as GPU-t halmozott fel raktáraiban, s most ezektől olyan módon próbál megszabadulni, hogy Radeon 9100 néven értékesíti őket.

Magfrekvenciája 250 MHz, 4x-es AGP támogatottsággal rendelkezik, teljesen DirecX 8.1 kompatíbilis és 64 MB memóriával rendelkezik. Mivel ezek a kártyák erősebbek a 9000-es modelleknél, a gyártó különböző extrákkal fogja ellátni ezeket, hogy elkerülje a belső konkurenciát (DVI csatlakozó és videóbemenet). A piacon a 100 dollár alatti szegmenst fogják megcélozni, s a fő ellenfél a GeForce4 MX440 lesz a maga 70 dollár körüli árával.

A TUALATIN VÉGNAPJAI

Az Intel bejelentette, hogy leállítja az igen sikeres Tualatin processzorainak gyártását. Ezek 0,13 mikronos technológiával készültek, 256 KB másodszintű gyorsítótárat tartalmaznak, 100 MHz-es rendszerbuszt használnak, és igen jól lehet túlhajtani őket. A CPU-t FC-PGA2 tokozással gyártották, és csak Tualatin-támogatással rendelkező alaplapokkal működik. Egy ideig még biztosan kaphatóak lesznek, hisz a raktárakban még jócskán találni belőlük.

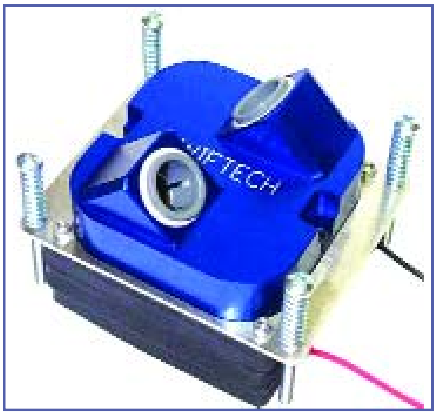


PLEXTOR 40X-ES CD-ÍRÓ

A Plextor bejelentette legújabb CD-írójának külső, UltraSCSi csatlakozású CD-íróját, bár e modell belső változata is csak január közepén jelent meg (november végén jelentették be). A két író megegyezik a sebességekben: 40x-es írást, 12x-es újraírást és 40x-es olvasást tesznek lehetővé. A minél biztonságosabb másolás érdekében ellátták 4 MB átmeneti tárolóval, átlagos elérési ideje 120 ms. Felhasználói ára 266 euró, ezért a pénzért mellékelik a Nero Express, IncCd, CD Speed és Drive Speed, Cover Designer, InfoTool szoftvereket.

SWIFTECH MCW5000-PT

A Swiftech új processzorhűtőt mutatott be Socket 478-as Pentium 4-ekhez, mely ötvözi a termoelektronikus és a folyadékhűtéses coolereket. A hőleadást egy tükörsimára csiszolt 12,7 mm vastag szénalapú lapka biztosítja. A hűtőfolyadék félcolos vezetékekben áramlik, melyeket a 45o-ban megdöntöttek a könnyebb csatlakozást elősegítve.



A SOLTEK SZABLYÁJA

A Soltek is bejelentette a SiS Xabre 600-as grafikus processzorára épülő SL-X600-D6DT nevű kártyáját. Ez volt az első olyan GPU, amely támogatta mind az AGP8x-et és a 8.1 verziójú DirectX API-t. A szép ezüstszínű lapra integrált memóriák és a központi egység is 300 MHz-en üzemel, ám a második generációs SiS Xminator drivernek köszönhetően ez finomhangolható mind OpenGL, mind Direct3D alatt. A Xabre 4 pixel futószalaggal és futószalagonként 2 textúrázó egységgel rendelkezik, és körülbelül 30 millió tranzisztorból épül fel. A gyártó termékét a Radeon 9000 és a GeForce4 MX ellenfeléül szánja.

TOVÁBBI NFORCE2-ES ALAPLAPOK

A First International Computer (FIC) is bemutatta nForce2-es chipre épülő alaplapját AMD Athlon és Duron processzorokhoz AU11 néven. A lap BIOS-ból támogatja a bootlogó testre szabását és a túlhajtást, és maximálisan 3 Gbyte DDR266/333/400 memóriát kezel. Helyet kapott rajta 6 PCI és 3 DDR DIMM és egy 8x-os AGP foglalat. Találunk rajta még két hálózati, egy Firewire- és USB 2.0-vezérlőt, valamint a valósidejű Dolby Digital 5.1 kódolásra is van lehetőség. A termékhez megkapjuk a Norton AntiVirus, Norton Ghost, Norton Personal Firewall és Adobe Acrobat Reader alkalmazásokat.

ZIP-MEGHAJTÓK: MEGÉRI?

Bár hazánkban e formátum nem terjedt el, Észak-Amerikában igen sokan használják, főleg irodai környezetben. Eddig 250 MB-os volt a legnagyobb tárhelyű lemez, most jelent meg a 750 megás változat. A meghajtó olvassa és írja a 250-es lemezeket, a 100-asokat csak olvassa. A ZIP-lemezek előnye a CD-kkel szemben az, hogy sokkal biztonságosabbak, mind a fizikai sérülésekkel szemben, mind adatvédelem szempontjából, hiszen ezek lekódolhatóak, s csak a megfelelő jelszó segítségével tudjuk beolvastatni az adatokat. A külső meghajtók USB 2.0-es csatlakozón, vagy FIrewire-n keresztül kommunikálnak a számítógéppel, mindkettő lehetőség nagysebességű adatátvitelt eredményez. A használat során 42x-es olvasási, és 26x-os írási sebességet értek el, ami nem rossz érték. Azaz ok, ami miatt ez a média valószínűleg továbbra sem fogja átvenni a CD-k helyét az ára. Míg Egy mi általunk használt meghajtó ára 15000 forint körül van, addig a ZIP-750MB átszámolva 45000 forintot kóstál, s egy háromdarabos lemezcsomag ára közel 10000 forint. Ezzel szemben egy újraírható CD 300-400 forintba kerül, a csak írhatók ennek kb. felébe. Jó dolog, irodai alkalmazásra nagyon megfelel, de csak azoknak éri meg igazán, akiknek eddig is ZIP-meghajtójuk volt (250 MB-os), és tudnak várni mg egy ideig, mikorra csökken egy ki csit az újdonság ára is.

ÚJ AUDIGY 2

A Creative megjelentette Audigy 2 Platinum eX hangkártyáját, amely annyiban különbözik ex nélküli elődjétől, hogy a kezelőszerveket tartalmazó előlap nem építhető be a gépbe, hanem külső dobozként kapjuk meg. Természetesen a gyártó ezekhez a termékeihez már 6.1-es rendszerű hangszórókészletet ajánl.

Mindkét kártya támogatja az Advanced Resolution DVD Audio szabványt, 24 bit/96 kHz felbontású felvételt, és az EAX ADVANCED HD technológiát. 24 bit/192 kHz-es digitális-analóg konverterrel (DAC) vannak felszerelve, jel-zaj viszonyuk 106 dB, a DVD Audio lemezeket 24 bit/192 kHz felbontásban képes lejátszani.

AZ ALBATRON ÚJ GRAFIKUS ERŐMŰVE

Az Albatron új tuningbarát videokártyát mutatott be Ti4680P Turbo néven. A kártya támogatja a 8x-os AGP-t. A húzási lehetőség onnan ered, hogy míg a grafikus processzor a GeForce4 Ti4200-8X, addig a nyomtatott áramköri lemeze a GeForce4 Ti4600 nyolcrétegű alapját használja.

MOBIL HÍREK

NOKIA 3650-ES DÍJ

Ha már előző hírünkben megemlítettük a Nokia nemsokára megjelenő 3650-esét, elmondanánk, hogy ez a telefon nyerte el a Las Vegasban megrendezett fogyasztói cikkek kiállításán az Innovations 2003 nevű díjat. Ezt az elismerést 20 kategóriában osztják ki az idei évben legfantáziadúsabbnak ítélt termékeknek, amelyek mind formatervezési, mind műszaki szempontból kimagaslót hoznak mindennapi életünkbe. A formatervet azt hiszem, nem kell sokat magyarázni, elég egy pillantást vetni a készülék képére, és máris magával ragad a retro stílusú, félkör alakú billentyűzet. Igaz, hogy legalább fél évbe telne, míg megszoknám, de eszméletlenül jól néz ki. Ami pedig a műszaki tartalmat illeti, ott sem kell szégyent vallania a készüléknek, de ezt itt most nem részletezném, egy-két számmal ezelőtt elég részletesen elemeztük.

LINUXOS TELEFONOK

A PC-s operációs rendszerek piacán már évek óta dúl a harc a nem annyira nyílt és a nyílt forráskódú programok között. Az előbbi jeles képviselője a Linux, ami főleg szervereken elterjedt, míg utóbbi téren szinte egyeduralkodó a Microsoft-os Windows. Mint az előző hír is mutatta, a Microsoft nem fogta magát vissza, betört a mobilok piacára, és ugyanígy vannak ezzel a Linux-ot fejlesztgető cégek: számos nagynevű cég tervez olyan Linux verziókat, amelyek kifejezetten a mobilokhoz hasonló kisgépeken futnának, és legalább féltucatnyian fejlesztenek jelen pillanatban is Linux alapú telefont.
Ezeknek a telefonoknak viszont itt nem csak a Microsoft termékeivel kell megküzdeniük, sőt elsősorban nem: ott van például a Symbian, amit például a Nokia használ világszerte, és még sok másik gyártó is licencelt. Az évek során majd meglátjuk, hogy a mobiltelefonokon mennyit számít az, hogy a program nyílt forráskódú, ugyanis a PC-ken ennek köszönhetik a Linux-ok a villámgyors elterjedésüket.

MOBILLAL IS AZONOSÍTHATJÁK MAGUKAT A FELHASZNÁLÓK JAPÁNBAN

Japánban az NTT DoCoMo (mellékesen a világ legnagyobb mobilszolgáltatója) és az East Japan Railway Co. (JR East) olyan megoldáson dolgozik, hogy a felhasználók a legegyszerűbben kifizethessék a vonatjegyüket: csak el kell húzniuk azt egy érzékelő előtt, amely egy beépített chip segítségével azonosítja a felhasználót, és automatikusan levonja a jegy árát az egyenlegéből.
Ehhez ugye először is be kell építeni azt a speciális chipet a mobiltelefonokba, ami a DoCoMo számára nem nagy gond, ugyanis ők fejlesztenek és gyártanak is saját készülékeket.
A vasúttársaságnál már most is működik hasonló rendszer, amely egy kártya segítségével el tudja dönteni, hogy annak tulajdonosa jogosult-e utazni vagy sem, és így számottevően lehet gyorsítani a kapukon való áthaladást, és értelemszerűen kevesebb dolgozót is kell alkalmazni.
Az előzetes kutatások alapján nem jelenthet nagy gondot ezen chipek telefonba integrálása. A megtérülést biztosítja, hogy Japánban óriási tömegek használják a vonatokat nap mint nap, így többmilliós bázissal lehet számolni.

GAMEBOY EMULÁTOR A 7650-ESEKRE

Nemrégiben megjelent egy emulátor, amelynek segítségével Nokia 7650-eseken játszhatunk Gameboy játékokkal. A rendszer magja a gnuboy nevezetű, nyílt forráskódú emulátorprogram, amelynek voltaképpen minden Nokia Series 60-as alapokra épülő telefonon működnie kell, így például a nemsokára megjelenő Nokia 3650-esen is, meg persze azokon a típusokon is, amelyet a többi gyártó hoz ki erre a rendszerre építve, hisz sokan licencelték.
A neten sok száz ingyenesen letölthető programot találhatunk (egyébként maga az emulátor is az), amelyeket szerencsére egy beépített rendszernek köszönhetően még csak kis sem kell csomagolnunk, hanem tömörített formában tárolhatjuk, és úgy futtathatjuk.

MÁR MAGYARORSZÁGON IS KAPHATÓ MICROSOFT-MOBIL

A Westel kínálatában január közepétől kapható a HTC Qtek, amelyen operációs rendszerként a Microsoft Pocket PC 2002 Phone Edition fut. Bár sokkal inkább nevezhető PDA-nak, mint egyszerű mobilnak, teljes értékű GSM/GPRS rendszer került bele, így semmi sem akadályozhat meg benne minket, hogy mobilként is használjuk (hacsak a 190.000-es előfizetéses induló ár nem). Természetesen egy „Windows" alatt botorság lenne nem kihasználni a PC-ken már megszokott alkalmazások futtatását, így kapunk Word-öt, Excel-t, lejátszik MP3-at, és a tennivalóink, találkozóink rendszerezésére használható programokat is, természetesen mindez szinkronizálható a PC-nkkel is.
A készülék lelke egy 206 MHz-es Intel Strong Arm RISC processzor, 32 MB ROM, még egyszer ennyi RAM, és egy 320x240 pixeles, 4096 színű kijelzőn keresztül kommunikál a felhasználóval. Érdekes szolgáltatás (vagy hiba), hogy az SMS-nél nem tünteti fel a küldő telefonszámát. De hát ez legyen a legnagyobb hibája...

TELEFON 4,6 MILLIÓÉRT

Ellopták egy amerikai autóversenyző 20 000 dollárt érő mobiltelefonját. A Vertu típusú telefon (egyébként Nokia fejlesztés) 150 gramm platinát, rubin billentyűzetet és zafír előlapot tartalmazott, így az ár önmagában nem meglepő.
Ráadásul ez a telefon annyira exkluzív, hogy összesen négy helyen árusítják a világon.

Ez már önmagában is hír, de engem sokkal inkább az fogott meg, hogy emberek képesek ennyi pénzt kiadni egy ilyen ketyeréért. Új tulajdonosa valószínűleg nem fog sokáig örülni új szerzeményének, lévén, ha lemerül, különleges, csak ezekhez a telefonokhoz gyártott töltőre lenne szüksége. Esetleg ha vesz még egyet...

UMTS - MILYEN A JÖVŐ?

Mi is az az UMTS? Mire használhatók majd a harmadik generációs mobiltelefonok? Tényleg olyan jó szolgáltatásokat nyújtanak-e, és egyáltalán szükségünk van-e ezekre a dolgokra? Ez utóbbit persze mindenkinek magának kell eldöntenie, de azért megpróbálunk egy kis összefoglalót nyújtani, mit is várhatunk az elkövetkező években.

A mobilok újabb, harmadik generációja számos újdonságot fog nyújtani nekünk. A kérdés az, hogy mikor, pontosan mit és mennyiért.

Az időpont kicsit széles spektrumú, ugyanis néhány országban meglehetősen korlátozott bár, de elindult a harmadik generációs szolgáltatás. Magyarországon még nem, és a közeljövőben nem is különösebben várható. Hozzá kell tenni, hogy a szolgáltatók egész biztosan nem fogják elkapkodni az új rendszer bevezetését, ugyanis nagy valószínűséggel szeretnének minél többet kipréselni a jelenlegi, nem kis pénzért telepített technológiákból, mielőtt nekilátnának, szintén nem kevés beruházással, egy teljesen új rendszer felépítéséhez. Úgyhogy várni fognak, amíg az új generációs szolgáltatások iránti igény eléri a kritikus tömeget, különben az óriási pénzek csak nagyon lassan fognak visszacsordogálni.

HELL VAGY SEM?

Ezek a szolgáltatások igen széles spektrumot ölelnek föl, de arról, hogy a ma emberének mekkora igénye van rájuk, igencsak megoszlanak a vélemények. Ugyanis sokan vallják, hogy már így is túl gyorsan változik a világ, az emberek többsége egész egyszerűen nem tud lépést tartani a fejlődéssel, sem anyagilag, sem mentálisan, és ez erős frusztrációt okoz. Vagy egy másik lehetőség, hogy az adott szolgáltatás még nem időszerű: egész egyszerűen mostani életvitelükhöz nincs szükségük rá, de ettől még lehet, hogy 5 év múlva lesz. A dologban lehet valami, én például korántsem vagyok róla meggyőződve, hogy az MMS is olyan villámgyorsan fog elterjedni, mint az SMS annak idején, egész egyszerűen saját magamból kiindulva. Még sohasem éreztem ellenállhatatlan vágyat arra, hogy képeket küldözgessek a mobilomról (videókról nem is beszélve), de persze előfordulhat, hogy túlságosan is maradi vagyok. Ez lesz a marketingesek dolga: hogy ráébresszenek minket, hogy milyen mérhetetlen szükségünk van ezekre a remekbeszabott új szolgáltatásokra, és hogyan is tudtuk elképzelni eddigi életünket nélkülük. Ezért fizetik őket.

Az erősen technokrata beállítottságú kisebbség pedig kérdéses, hogy meg tud-e finanszírozni ekkora léptékű fejlődést.

No, de elég a filozofálgatásból, térjünk rá a tényekre.

Számos technikai probléma is felmerül a teljesen új rendszerrel kapcsolatban, hisz nem lesz egyik pillanatról a másikra teljes lefedettség az országok területén, és ma már egyik szolgáltató sem engedheti meg magának, hogy az ügyfelei ne telefonálhassanak szinte bárhol és bármikor, pláne egy ilyen új szolgáltatásnál. Így meg kellett oldani, hogy azokon a helyeken, ahol az új hálózat még nem működik, a telefon automatikusan visszakapcsoljon a GSM-re, akár beszélgetés vagy adatforgalom közben is. A gyártók már végeznek ilyen kísérleteket, a Nokia-nak sikerült is megoldania, igaz, egyelőre csak csupa Nokia készülékkel és állomással, a különböző gyártók közötti kompatibilitás még okozhat gondokat.

És akkor nézzük azokat a fontosabb dolgokat, amelyek megkönnyíthetik jövőbeni életünket!

AZ UTCA VÉGÉN BALRA, OTT A MÁSODIK KOCSMÁBAN CSAK 80 FT A SÖR...

Az enyhe paranoiával küzdők nem fogják kitörő örömmel olvasni a következő sorokat, ugyanis az újabb telefonokkal szinte minden eddiginél pontosabban meg lehet mondani, hogy éppen hol tartózkodik a mobiltelefon és tulajdonosa. Noha ez a rendszer nagy általánosságban már a mostani mobilokkal is működik, de a technológiából kifolyólag az csak nagyjából 500 méteres pontossággal tudja behatárolni a delikvenst – ami azért, valljuk meg, nem túl precíz. Az új hálózat sokkal, de sokkal szűkebb cellái lehetővé teszik az akár 20 méteres pontosságot is, ami kémeknek sem utolsó, de csomó remek szolgáltatást is lehet építeni rá. Például egy megfelelően kidolgozott rendszer meg tudja mondani, hol van a

legközelebbi üres parkolóhely, személyre szabott városnéző túrát kaphatunk a képernyőre vetített kis térképpel, megmutatja a közeli sörözők helyét, akár még ár-összehasonlítást is végezhetünk köztük. Arról már nem is beszélve, hogy a kocsmából kitámolyogva a mobilunk megmutathatja, merre van a legközelebbi szabad szállodai szoba, amit persze egy gombnyomással le is foglalhatunk. Úgyhogy a lehetőségek tárháza széles.

MOBIL PÉNZTÁRCA?

Nem lesz szükségünk többé bankkártyára? Nos, ez is előfordulhat, ugyanis szinte minden funkciót megoldhatunk majd mobilon keresztül: a készpénznélküli fizetéseket, online rendeléseket és foglalásokat, banki szolgáltatásokat vagy akár tőzsdei ügyleteinket ugyanolyan egyszerűen elintézhetjük, mint a mindennapi telefonálásokat.

SÁVSZÉLESSÉG-HÁNAÁN?

Egy teljesen egyszerű GSM mobilrendszer ugye 9,6 Kbit/s-os „szélsebes száguldásra" képes, ami 5-10 éve még sárga irigységgel töltött volna el minden internetezni vágyót, de a mai viszonyok között nem mondható túlzottan nagy dobásnak. Erre jött a GPRS, amit szoktak a 2,5 generációnak is nevezni, aminek segítségével elviekben 112 Kbit/s sebességgel tölthetnénk le (kb. dual-ISDN), de mint annyi elméleti határértéknél, a gyakorlatban nem kell félnünk, hogy ezt elérjük. Nagy átlagban kb. 50 Kbit-et tudunk elérni, ami egy közepes modemes kapcsolatnak felel meg.

Ezekhez képest a harmadik generációs UMTS óriási ugrás, mert elméleti értéke 2 Mbit, ami persze szintén csak szép nagy ígéret marad, viszont a gyakorlati 384 Kbit-es, ADSL szintű sávszélesség is szép nagy szám, és ezt ígérik majd átlagosnak. Kezdetben lehet, hogy csak 144 Kbit, vagy az ADSL-hez hasonlóan aszimmetrikus lesz a fel- és letöltés (384/64), de már léteznek azok a mobilok, melyek képesek föl/le 384 Kbit-tel tölteni.

DOBJAM KI A 82 CENTIS SONY TV-MET IS?

Ezzel én azért várnék egy kicsit, de tény, hogy nem feltétlenül kell majd lemaradnunk a Híradóról vagy egyéb számunkra kedves sporteseményekről, ugyanis a sávszélesség megengedi, hogy akár a mobilunkon élőben is megnézhessük a Forma 1-es futamot vagy akár egy Madonna-koncertet is.
Emellett már az is kiderült, hogy az újabb telefonokba már nem csak egyszerű fotók készítésére alkalmas kamerát szerelnek, hanem optikai (!) zoommal ellátott videokamerákat is, amelyekkel akár 20 percnyi, hanggal együtt felvett anyagot is rögzíthetünk, és szupergyorsan el is küldhetünk. Az már külön nyalánkság lesz, ha a küldést megoldhatjuk valós időben is, egy az egyben közvetítve az eseményeket.

NO IGEN. ÉS MENNYIÉRT?

Ugye mindig felmerül a kérdés, hogy mindez mennyibe fog kerülni nekünk? Nos, az első UMTS felhasználóknak igen mélyen a zsebükbe kell majd nyúlniuk. A németországi adatok szerint csak a havi előfizetési díj 16 000-18 000 forint között fog mozogni, és az első készülékek árai is 200 000 Ft felettiek. Értelemszerűen minél nagyobb lesz az elterjedtség az évek során, úgy fog valószínűleg csökkeni fog az ár is. Viszont van néhány pozitívum is: a szolgáltató számára az egyszerű beszédhívás költségei kb. feleakkorák, mint a ma használatos GSM rendszereknél, és remélhetőleg ezt a fogyasztói árban is érvényesíteni fogják. A másik fontos szempont, hogy az adatátvitel nem időalapon kerül majd kiszámlázásra, hanem a letöltött anyagok mennyiségével áll majd arányban. Vagyis böngészés során, mikor épp csak olvasgatjuk a letöltött híroldalt, ha nincs éppen adatforgalom, akkor nem fizetünk egy kanyi vasat sem, míg a mai mobil és egyéb rendszereken ilyenkor is csengetjük szépen a kerek forintokat.
Magyarországon jelen pillanatban még nem sikerült a licencekre a versenypályázatot sem kiírni, így még csak feltételezésekbe sem merek bocsátkozni, hogy mikor indulhat be az UMTS szolgáltatás nálunk. Úgyhogy aki most mobilvásárláson töri a fejét, még nem érdemes arra várnia, hogy készüléke UMTS kompatíbilis legyen. Addigra úgyis elavul. Olyan túlzottan nagy lemaradásra a világ többi részétől azért remélhetőleg nem kell félnünk, mert például az MMS is az elsők között jelent meg nálunk. Így én bizakodom.

Yeti

ALAPLAPI GYORSHÖRKÉP

Ha szeretnénk mostanság új alaplapot vásárolni, elég nagy választékot kell áttekintenünk. A mindkét tábor (AMD és Intel) dúskálhat a termékekben, pénztárcájához, igényeihez mérten hozva meg a végleges döntést. Összeállításunkban hat olyan alaplapot vettünk szemügyre, melyek nagyrészt lefedik a leggyakrabban figyelembe vett szempontokat, mind az ár, mind a képességek, extrák terén.

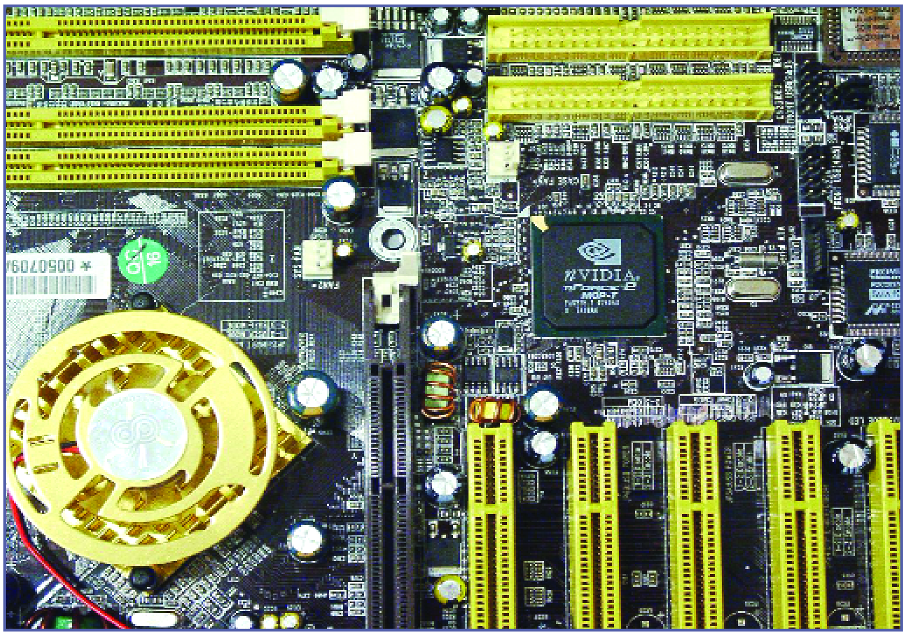
Az alaplapok három gyártótól származnak; az alacsonyabb kategóriában mostanában egyre többször választott az ECS, az eddig főként olcsóbb, ám jó teljesítményű videokártyáiról ismert Club3D, valamint a nálunk eddig kevéssé ismert Chaintech (akik szintén foglalkoznak VGA-kártyákkal is). Az egyes termékek különböző árkategóriákba esnek, és általánosságban elmondható, hogy a jelenlegi legfrissebb technológiát képviselik. Ezt különösen a Chaintech nForce2-es chippel megspékelt alaplapja mondhatja el magáról.

A legtöbb tesztelt termék természetesen más variációkban is elérhető (legtöbbször az integrált audio, valamint a szoftveres RAID opcionális, esetleg a FireWire-csatlakozó vagy integrált videochip, vagy AGP4x/8x variációk fordulhatnak elő), ezt természetesen érdemes figyelembe venni az árak esetében. Ha megnézzük, a RAID egyes alaplapoknál akár másfélszeresére is növelheti a kifizetendő végösszeget, nem csoda, ha a Chaintech-eknél akkora árkülönbség van a két nForce2-es példány között (a RAID-nélküli, Apogee-változat 30ezer körüli áron kapható, míg a másik több mint 45ezerbe kerül).

CHAINTECH 7NJS ZENITH – N-FORCE2 RAID

(46.000 forint körül)
(www.chaintech.com.tw/eng/products/SOCKA/7NJS.asp)
AMD Socket A, FSB 200/266/333, NVIDIA nForce2 SPP+MCP-T, Dual DDR400, AGP8X, IEEE1394, LAN, 6ch Audio w/ SPDIF, S-ATA, RAID, USB2.0

A Chaintech (sokszor Cheaptech-ként csúfolva) legütősebb, egyben legdrágább modellje. Minden extrát tartalmaz, a doboza tömve minden jóval, támogatja az összes új technológiai kütyüt, ráadásul egy lapra integrálja az összes szükséges eszközt. Talán ez utóbbi funkciója az, ami nem biztos, hogy sikeressé teheti a piacon, hiszen lehet bármilyen jó is egy 6 csatornás integrált hangkártya, azért nem ugyanaz, mint egy külön Live! vagy Audigy, és az összes többi fícsör is olyan, amik jó, hogy egybe lettek rakva, ám aki minőséget szeretne elérni, valószínűleg inkább külön szerzi be őket. Hogy kik is számítanak akkor a megcélzott közönségnek? Ez jó kérdés, hiszen a lapka elsődlegesen a játékosok kezében landolhat, és a sok csillogó-villogó kiegészítője jó pár leendő tulajdonos szívét megdobogtathatja, ráadásul (messziről) jól is néznek ki, tehát LAN-partykon is lehet velük virítani. A kérdés csupán csak annyi, vajon a sok aranyozás csak szemfényvesztés, vagy valódi érték is lapul a dobozban?!



Ha az alaplapot közelebbről megtekintjük, láthatjuk, hogy itt aztán mindennek megvan a maga helye, hely nem nagyon marad kihasználatlanul. A színösszeállítás ugyan meglepő lehet, ám hamar hozzászokik az ember, főképp akkor, ha már látott Chaintech-es alaplapot korábban is. A borda és a ventilátor kettőse központi szerepet játszik, és a rikító sárga slotok alapból megkönnyítik a fontos részek megtalálását, a könnyebb eligazodást. Az alaplapba helyezhető RAM mennyisége a manapság standard 3GB-ot érheti el, van rajta 8x-os AGP (valamikor majdcsak elkezdjük kihasználni), meg minden olyan, amit elvárhatunk egy ilyen kategóriás eszköztől. Az integrált RAID-vezérlő a szokásosat tudja, természetesen az alaplap ATA-133-ig támogatja az eszközöket, de érdekesség, hogy használhatunk Serial-ATA UDMA 150-es háttértárolókat is (ki tudja, hátha valaki már most szeretne erre átállni).

A processzorok közül természetesen a legfrissebbeket, legújabbakat kedveli a legjobban, de visszamenőlegesen támogatja a régebbi AMD-magokat is. A hőmérsékletfigyelés jól működik, 2 szenzor ellenőrzi a procit, valamint az alaplapot, ezt egészíti ki a hardveres diagnosztikai eszköz, ami a CBOX-on keresztül vehető igénybe. Sokra nem kell számítani, csipogás helyett azonban most már figyelhetjük ennek a kijelzőit, ráadásul a CBOX beszerelésével simán a királyabbá varázsolhatjuk eddig unalmas házunkat. A CBOX amúgy nemcsak erre alkalmas, hiszen segítségével további USB 2.0-s és FireWire-csatlakozókat kapunk, valamint a hangchiphez vezető be- és kimeneteket is ide pakolták.

A kiegészítők közül a szintén élénksárgára színezett IDE-kábelek tűnnek ki a CBOX után a legjobban – ezek ugyan jó ötletnek tűnhetnek, hiszen kevesebb helyet foglalnak, mint amikor az összes ér egymás mellett fut, azonban korántsem nevezhető a legtökéletesebb megoldásnak. A problémák ott kezdődnek, hogy az egyetlen csőben futó ereket nem megfelelő módon találták ki, így ha fordított IDE-csatolójú eszközhöz szeretnénk használni, bizony nem kis erőfeszítésünkbe kerül majd, hogy a kábelen lévő csatlakozó megfelelő pozícionálásához az egész csövet megcsavarjuk – a cucc flexibilisnek még távolról sem nevezhető. (Szabadjon megjegyeznem, hogy ez csak ennél az alaplapi kiszerelésnél ennyire feltűnő, hiszen kereskedelmi forgalomban kapható olyan megoldás, amely könnyen hajlítható, forgatható, amilyen irányba csak kedvünk tartja.) Sajnos a kábelek hossza jelen esetben azonos, így egyes, nagyobb házaknál előfordulhat, hogy nem minden bővítőhelyig ér el. Azonban van ennek egy jó oldala is, hiszen ha hosszabb kábelek lennének, mi azonban nem tudnánk ezt a hosszúságot kihasználni, akkor az előbb említett rugalmassági problémák miatt valószínűleg több gondot okozna ez az elegáns megoldás (nekinyomódik a RAM-nak stb.), mint amennyit segíthet.

A gyártó gúnyneve eme példány esetében nem nagyon állja meg a helyét, ugyanis a tesztek során igencsak jól teljesített. Hiába (és manapság alaptalanul) sorolják néhányszor az ECS kategóriájába, jelen esetben az extrákon kívül teljesítményét tekintve is megállja a helyét. Ami fontos lehet, az a gyors RAM (Dual DDR) mellett az új nForce2-es chip képességeinek kiaknázása. A termékhez járó BIOS ehhez mindenben partnerünk, hiszen a lehetőségek tárháza szinte kifogyhatatlan a variációkat

tekintve. Az FSB-t 1Mhz-enként módosíthatjuk, a memória időzítését is magunk állíthatjuk be, a feszültségekkel együtt (AGP is). A beállítások segítségével ugyanazon a feszültségen, léghűtéssel simán lehet húzni az Athlon XP-ken, FSB-növelés mellett. Egyedül a szorzókat nem tudjuk módosítani, de állítólag ez a frissített BIOS-ban már helyet kap. Stabilitására panasz nem lehet, minden körülmény között kiváló választás a tuningolók számára.

Mit is kapunk tehát ezért a komolyabb összegért? Egy ütős, kiváló alaplapot trendi kiszerelésben, megspékelve néhány pofás és többé-kevésbé hasznos (pl. CBOX) kiegészítővel, és jó pár színes bóvlival (IDE-kábelezés, kulcstartó, matrica). Színes külsejével és kirívó eszközeivel sokszor megmosolyogtatja a HW-ban jártas embereket a Chaintech, ám jelenleg mást nem mondhatok, mint hogy ebben a lapkában azért van valami... Társítsuk egy jobb minőségű Ge4-essel vagy Radeonnal, és garantált a siker.

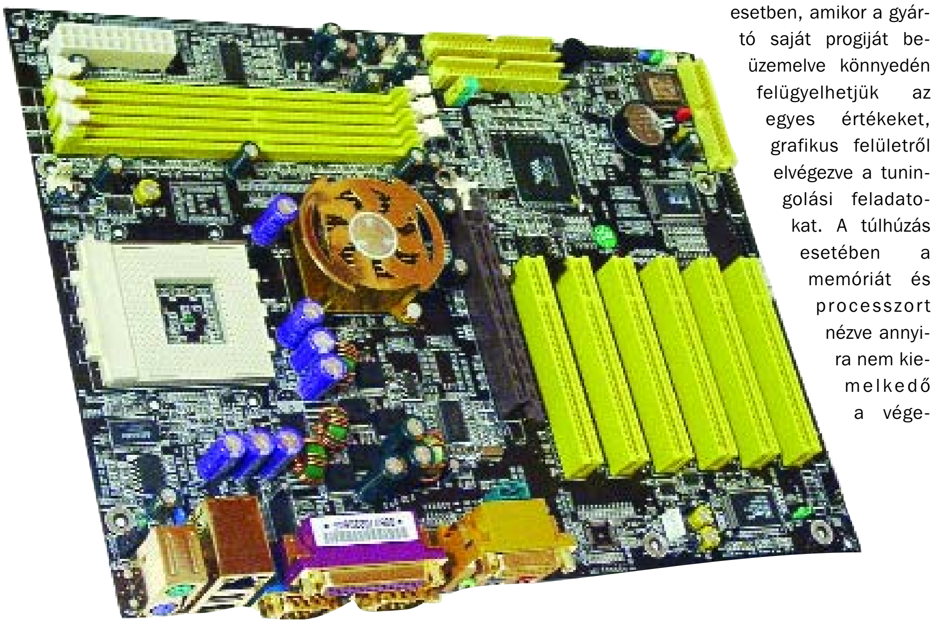
CHAINTECH 7VJL APOGEE – KT333

(27.000 forint körül)
(www.chaintech.com.tw/eng/products/SOCKA/7vjl.asp)
AMD Socket A, FSB 200/266, DDR333, LAN, 6ch Audio, ATA133, USB2.0

Egy jó nForce2-es indítás után lássuk, az alacsonyabb kategóriában mit is ajánl a Chaintech. A KT333-as alaplap külsejét tekintve az előzőekben ismertetett csicsázást követi, ám névleges képességeit tekintve messze lemarad nagytesójától. Az Apogee eme szériájából létezik Deluxe változat is, amely KT400-as chipsettel bír, 4GB memóriát tud (ez csak 3GB-ig bírja), 8x-os AGP-t támogat – körülbelül négyezer forint árkülönbség van a két példány között. Tesztünkből kiderül, jelen esetben hasonlóan kimagasló eredményekről számolhatunk-e be, mint az előbb.

Ha körülnézünk a dobozban, és van lehetőségünk összehasonlítani az abban találtakat az előbbi, 7NJS kódnevű darabbal, láthatjuk, hogy itt kevesebbel kell beérnünk, hiszen a CBOX első generációs változatát kaptuk a másodikkal szemben, sőt, kulcstartóra sem lelhetünk! Eme sokkot kiheverve nyugodtan vigasztalhatjuk magunkat egy Body Theatre fantázianévre hallgató, meglehetősen futurisztikus egységgel (remélem, valamelyik képen csak látszódik majd). Érdekes, hogy itt ugyan nincs RAID, mégis hasonlóan zsúfolt elrendezéssel találkozhatunk, és akárcsak az előbb, a proci foglalata a lapka legszélére szorult. Ez mindaddig nem okoz nagyobb problémát, amíg egy izmosabb hűtőt nem szerválunk, majd ha ügyesek vagyunk, az applikálásakor simán letörünk egy kisebb-nagyobb darabot az alaplap széléből. Szóval csak óvatosan! Itt sajnos már csak illúzió, hogy az alaplapi bordán túl ventilátor is járna alapkiszerelésben, elsőre nagyon jól néz ki, messziről még simán el is hiszi az ember, hogy aranyszínű, suhanós lapátokat kaptunk, de közelebbről kiderül, hogy nem mind arany, ami fénylik, hiszen csak a borda ilyen alakúra megformált részéről van szó – őszinte sajnálatunkra.

Az előző alaplaphoz nem járt túlhúzáshoz Windows-os szoftver, mivel ott ez a HW adottságaiból fakadóan nem volt megvalósítható. Nem így ebben az esetben, amikor a gyártó saját progiját beüzemelve könnyedén felügyelhetjük az egyes értékeket, grafikus felületről elvégezve a tuningolási feladatokat. A túlhúzás esetében a memóriát és processzort nézve annyira nem kiemelkedő a végeremény, noha a lehetőségek itt is adottak, és a BIOS-ban is megtalálhatjuk a szükséges opciókat. A mezőnyből stabilitásával és teljesítményével túlságosan nem tud kitűnni, extráit pedig így csak az fogja értékelni, aki rajong a színes bigyókért, és emiatt képes ilyenre beruházni.



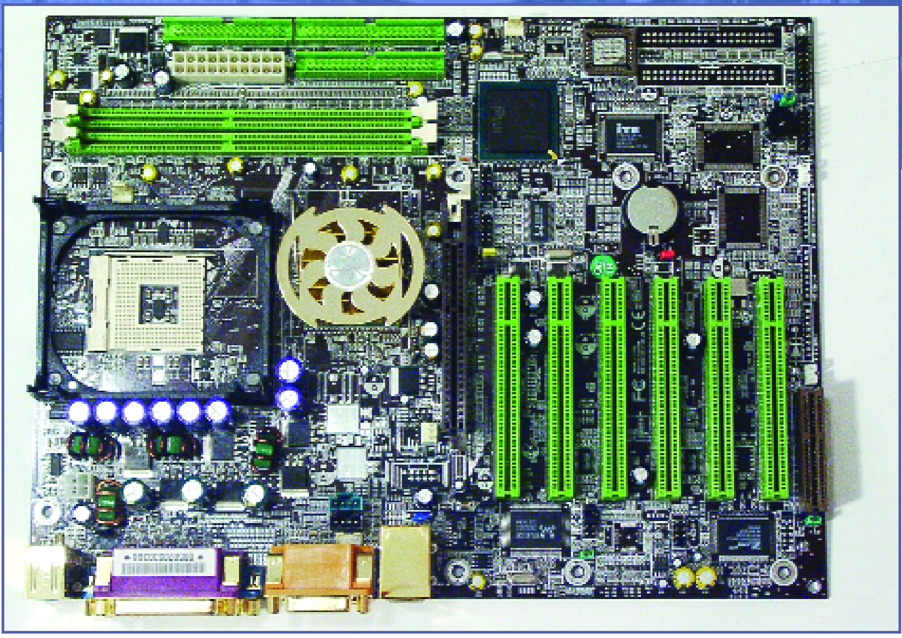
A kiegészítők itt is a szemfényvesztő színezési sémát, valamint alacsony használhatóságot jelentenek, leszámítva a CBOX-ot, amely most is kiváló kiegészítője a szettnek, hiszen a segítségével elért összesen 6 USB 2.0-s port igencsak dicséretes. Ha lehet választani, én inkább a Deluxe-változatot favorizálnám (még akkor is, ha tesztelni nem volt alkalmam), mert azért időtállóságát jobban szavatolják plusz képességei (KT400 és AGP8x), és az a párezer forint ezért csak megéri. Sajnos nagyban csökkenti a lapka megítélését, hogy ebben a kategóriában ezért az árért sokkal stabilabb alaplapot is választhatunk.

CHAINTECH 9EJL1 APOGEE – I845E ICH4

(31.000 forint körül)
(www.chaintech.com.tw/eng/products/socket478/9EJL1.asp)
Intel Socket 478, FSB 400/533, DDR333, 6ch Audio, USB2.0, LAN

A harmadik a sorban már zöld színben pompázik, ezzel is jelezve, hogy átléptünk egy határvonalat – immáron Inteles platformra váltottunk. A kiegészítők jelen esetben egy az egyben megegyeznek az előbb ismertetett KT333-as esetében kapottakkal, így ezekkel most nem is nagyon foglalkoznánk, csak magával a lapkával. (Annyit azért érdemes megjegyezni, hogy valóban minden, ami eddig élénksárgaként pompázott, most neonzöldre váltott, nemcsak a slotok terén, de az IDE-kábeleket is érintve.) Itt is létezik RAID-es változat (Zenith 9EJS1) negyvenezer forint magasságában, valamint egy 9EJL2 is, amely más chipsetre (i845EP) épít, ez közel azonos árban, mint 1-es jelű társa.

Mostanra azért már talán megváltozhatott a véleményünk a Cheaptech elnevezésről, hiszen mint láttuk, az alaplapokat az extrák mellett legtöbbször a húzásra találták ki, habár az előbbi példában kis hiba csúszott be, mivel a stabilitás csökkent. Amit pedig szintén kikövetkeztethettünk, hogy ahol



igazán kell, ott valóban minőséget rejt a feltűnő külső, erről az USB 2.0-s megoldások, a CBOX, valamint a hatcsatornás audio chip (amely az integráltak közül az egyik legjobb választásnak számít) tesznek tanúságot. Ezt az Inteles lapka is megerősíti, hiszen amit eddig tapasztalhattunk, itt is igaz. A BIOS maximális segítséget nyújt a tuninghoz, 1Mhz-es léptetést fölajánlva, opciókat nyújtva az AGP, a memória, valamint a feszültség kényelmes módosítgatására.

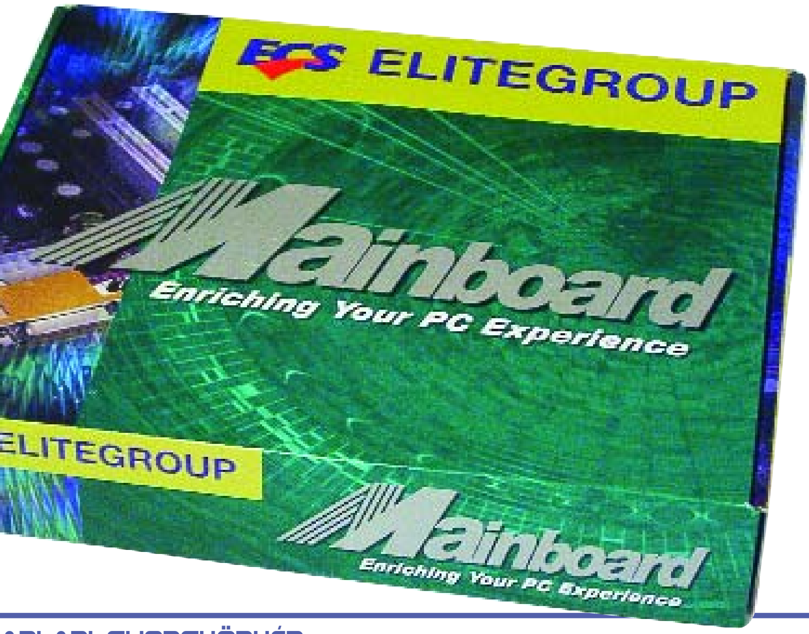
A tuning szempontjából kimagaslóan jó eredményeket sikerült elérnünk, memória tekintetében például simán verte kategóriájában a Soyo egyik hasonló kaliberű példányát. Ez egyébként a játékokkal végzett teszteknél elég jól visszaköszön, képes a teszteknél akár ezerrel is megdobni a végeredményként kapott számot. Eközben a stabilitással természetesen semmi probléma sincs, úgy fut rajta minden, mint az álom. Az árát mindenképpen megéri, ha nem hiányzik a szoftveres RAID, úgy bátran tudom ajánlani!

ECS L7VTA KT 400 8HAGP USB 2.0

(19.000 forint körül)
(www.ecs.com.tw/products/pd_spec.asp?product_id=63)
AMD Socket A, FSB 200/266/333, DDR400, integrált audio, LAN, USB 2.0

Az ECS elég nagy múltra tekinthet vissza, hiszen több mint 15 éve jelen vannak az alaplapok piacán. Jelenlegi megoldásaik leginkább az alacsonyabb árkategóriában ütnek, hiszen mind VGA-kártyáik (mostanában a Xabre chipsetesek jelentek meg), mind alaplapjaik olcsók, cserébe viszont integrált eszközökkel jócskán el vannak látva. Az OEM-gépeket és a pénztárcakímélő konfigurációkat ilyen módon nem csoda, ha nagy százalékban e gyártó alaplapjaival szerelik föl. Ezek garantálják az alapvető funkciók problémamentes ellátását, de semmi többet. Az általunk tesztelt verzió a RAID-nélküli volt, és a FireWire-csatlakozót is nélkülözte.

Az integrált audio itt egy olcsóbb és kevésbé minőségi megoldás, a VIA kétcsatornás AC'97-es chipje került a lapkára, a hálózatot pedig egy kevésbé ismert PCNet kütyü szolgálta ki, amely ugyan számomra nem volt túl bizalomgerjesztő (hiányzott a megszokott Realtek-chip), de problémát nem tapasztaltunk a használata közben. A színek itt már konszolidáltabbak, habár a lila alapszínű NYÁK számomra nem volt éppen túlságosan megnyerő – hiába, hozzá vagyok szokva a szürkébb (azaz barnább) megoldásokhoz.



Habár lehetőségünk nyílik tuningra is, ennek nem sok értelmét láttuk, hiszen az eszköz elég komolyan megköti a kezünket. A BIOS-ból is hiányoznak alapvető beállítások, ezek közül külön kiemelendő a feszültségállítás hiánya. Ugyan a lapka támogatja a DDR400-at, az eredményekben ez nem nagyon tükröződött, hiszen a memória környékén nagyon sok stabilitási probléma merült föl. Ennek oka, hogy ha egynél több modult installálunk, a rendszer kiszámíthatatlanná válik, és ezt a korábbi tapasztalatok ellenére sem sikerült a gyártónál maximálisan kiküszöbölni.

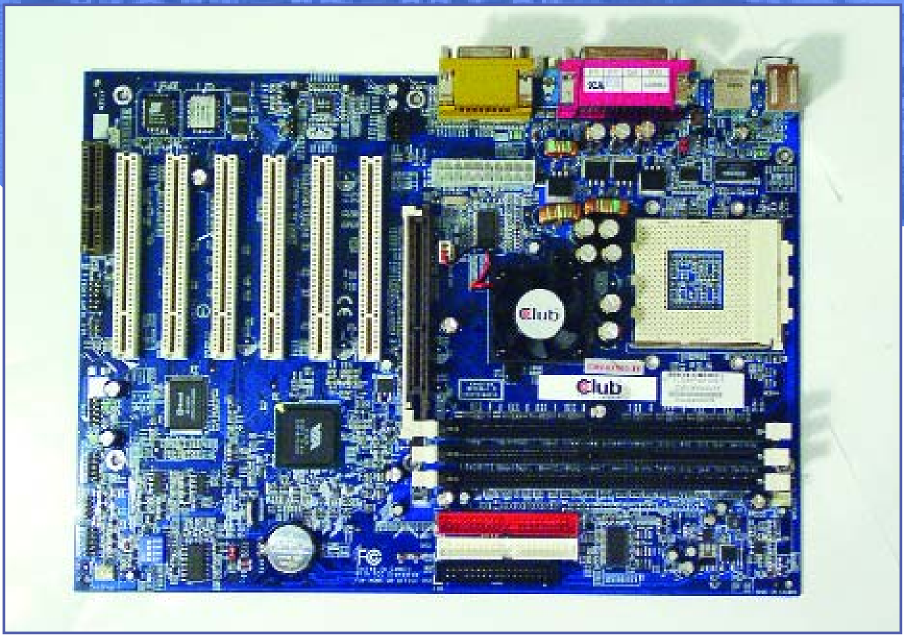
A lehetőségek korlátozása, az alacsonyabb teljesítmény, a puritán külső, a csekély körítés mind megerősítik azt, amit eddig is tudtunk, ez az alaplap elsősorban nem játékosoknak készült, irodai alkalmazásokra azonban kiváló, hiszen az integrált eszközök ennek tökéletesen megfelelnek. Aki szeretne legfrissebb technológiát vásárolni a lehető legolcsóbban, az úgyis az ECS-t választja minden téren.

C3D KH400-8H Socket A VIA KT400 ATX (CMV-KH400-8H)

(20.000 forint körül)
(http://www.club-3d.com/)
AMD Socket A, FSB 200/266/333, DDR400, integrált audio, USB 2.0

A végére maradt a Club3D párosa, melyek közül elsőként az AMD-s verziót érdemes szemügyre vennünk. Ezeket az alaplapokat bátran vettem kézbe, hiszen ugyan a Club3D neve sokszor a butításokról volt híres – az olcsóbb, kevésbé márkásnak számító névvel hozták be a termékeket, ám ezek közel azonos teljesítményt nyújtottak a megfizethetetlenül drága konkurens termékekhez viszonyítva. Eleddig főként videokártyáikkal találkozhattunk, azonban az elmúlt év folyamán fölröppentek a hírek a különböző VIA- és Intel-alapú mobókról is. Mivel a videokártyák mostanában egyre jobb teljesítményt nyújtottak (lásd például a cég Ti4200XP-jét, amely a legkiválóbb paraméterekkel látott napvilágot), jó eredményeket vártam az alaplapoktól is.

A dobozt kinyitva láthatjuk, hogy a cégre jellemző stratégia itt is tökéletesen működik. Ugyan spórolnak az eszközökkel, közel sincs annyi bizgentyű, mint a Chaintech-es példányok esetében, de a legszükségesebbeket megtaláljuk, sőt, némi extrát is



felfedezhetünk. Itt ugyanis a 4 USB-csatlakozót egyetlen, hátulra beköthető panelon találjuk, viszont olyan dolgokra is lelhetünk, mint egy gép oldalára ragasztható matrica, amely a jumperelésekben és az alapvető eligazodásban lesz rendelkezésünkre. Az alaplap elrendezése a normákat követi, az integrált chipset pedig egy hatcsatornás audio-kimenetet eredményez. A lapka érdekessége a KT400, valamint a 8x-os AGP, ezzel garantálva az időtállóságát, amit a manapság már alapértelmezett ATA-133, valamint a BIOS Mirror (biztonsági mentés szempontjából kiváló) és a Voice Genies (ezt kétlem, hogy honi felhasználók sokszor kihasználnák) egészít ki.

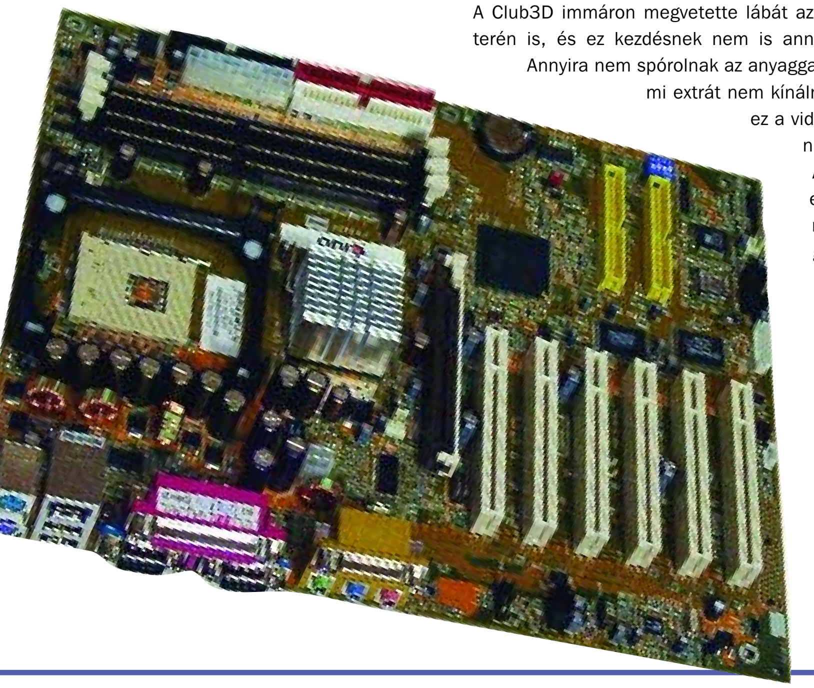
Az alaplap ára igencsak kedvezőnek tűnhet sokak szemében, minősége pedig a vártnak megfelelően az ECS fölött helyezkedik el. Tuningolásra bizonyos határokig alkalmas, a Chaintech eredményeit viszont nem tudta felülmúlni. Ha valaki szeretne eggyel az ECS fölötti kategóriába belépőt váltani, ezzel könnyen megteheti.

C3D Intel 845E Pro II ATX 533FSB (CMI-848EP II)

(28.000 forint körül)
(http://www.club-3d.com/)
Intel Socket 478, FSB 400/533, DDR400, USB 2.0, RAID, integrált audio, LAN

A Club3D lapkája árával már a középkategóriát jelenti, cserébe viszont kiváló extrákkal is bír. Az előzőhöz hasonlóan itt is a minimalista törekvésű, ám azért mindenre gondoló nagybácsi képét alakíthatjuk ki, hiszen kapunk 3 IDE-kábelt, egy négyes USB-csatolót, matricát, és ekkor még nem is szóltunk az integrált RAID-ről. Az integrált LAN számomra különösen bejött, a RAID a szokásos teljesítményt nyújtotta, a húzás pedig elég jól sikerült, legalábbis az elvárásokhoz mérten. Ami talán kicsit visszahúzza, az a 2GB-nál meghúzott memórialimit (ezek a fránya Inteles chipsetek!), meg az AGP. Az Intel-chipsetes alaplapok között lehet, hogy találtok jobbat, ám ilyen összeállításban az ár/teljesítmény viszonylatában korrektnek nevezhető az öszszeállítás.

A Club3D immáron megvetette lábát az alaplapok terén is, és ez kezdésnek nem is annyira rossz. Annyira nem spórolnak az anyaggal, de semmi extrát nem kínálnak, ahogy ez a videokártyáknál is igaz. Akik nem engedhetik meg maguknak a drágább alaplapokat (ahogyan ez a drágább videokártyáknál is igaz lehet), nyugodtan válasszák a gyártó termékeit, hasonló minőséget kaphatnak kicsit olcsóbban.



Serial-ATA

Ha szeretnénk egyszerűen megválaszolni, mi is a SATA, egyszerűen annyit mondhatnánk, hogy az eddig párhuzamos ATA-megoldások soros változata, amelynek fejlesztésébe 1999-ben kezdtek bele.

Mivel a párhuzamos ATA már 1980 óta létezik, igencsak eljárt felette az idő. Az új technológia segítségével az adatmozgatáshoz kisebb kábelre lesz szükség, a sebesség megnőhet, és kisebb feszültséget fog használni. Ami pedig a legfontosabb, hogy visszamenőlegesen megvan a kompatibilitás a régebbi eszközökkel. A másik fontos tulajdonsága, hogy míg a párhuzamosnak 18 inch lehet a maximális hossza, a soros az egy métert is elérheti, sávszélessége jelenleg a 150MB/s-os értéket jelenti, második generációs változata 300MB/s, a harmadik generációs pedig 600MB/s-ot lesz képes produkálni.

Ugyan széles körben még nem terjedt el a használata, egyre több olyan alaplap jelenik meg, amely támogatja a szabványt. Természetesen véglegesen a mezei felhasználók fogják majd eldönteni, szeretnék-e otthonukba befogadni az új technológiát.
http://www.serialata.org/

Az összeállításnak nagyjából a végére érkeztünk, a konklúziót most inkább hanyagoljuk, hiszen ha egymással szeretnénk összehasonlítani az egyes termékeket, azt hiszem, igencsak mókás eredmények származnának a dologból. Rangsort talán inkább úgy lehet állítani, hogy mely kategóriát célozták meg az adott termék esetében: az ECS egyértelműen a legolcsóbb, egyben legkevesebbet tudó résztvevőnk, viszont az alapvető igényeket többé-kevésbé megfelelően kielégíti. A Club3D két lapkája követi, ám ők tulajdonságaikkal szeretnének a Chaintech felé utat törni. Ezen gyártó példányai pedig kimondottan a jól, könnyen tuningolható szférát képviselik, elérhető áron. (Habár a csicsázás néha nem jól sül el, és inkább az ügy rovására megy, azért annyira nem égő :))) Az nForce2-es példányról pedig inkább nem beszélek. Ha jóval olcsóbb lenne, még lehet, hogy simán át is váltanék AMD-re. (A CBOX2 egyébként a Soyo hasonló megoldásainak komoly vetélytársa.) Végül is engem nem nagyon zavar, hogy csak BIOS-ból tuningolható, amúgy is a karakteres üzemmód híve vagyok. ;))

Chilly

Az itt közölt (egyes esetekben nagykeres) árak tájékoztató jellegűek, a 2002. év végi információkat tükrözik. Az ECS és Club3D-s példányokat, valamint a Club3D Ti4200XP videokártyát a *Pulsar Hungary Kft*-től kaptuk tesztelésre, míg a Chaintech-alaplapokat, a teszteléshez használt processzorokat (P4 2GHz, Athlon XP), valamint a 400-as DDR RAM-ot a *Demo Stúdió* bocsátotta rendelkezésünkre.

CHAINTECH 7NJL1,
AVAGY MAXIMÁLIS TELJESÍTMÉNY OLCSÓN

Bár az NVIDIA már hónapokkal ezelőtt bejelentette legújabb lapkakészletét, az nForce 2-t, nagyobb mennyiségben csak december végén érkeztek az országba erre épülő alaplapok. A kínálat még mindig elég szűkös, de azért igyekeztünk kiválasztani a legjobbat, hogy arról írhassunk kicsit részletesebben.

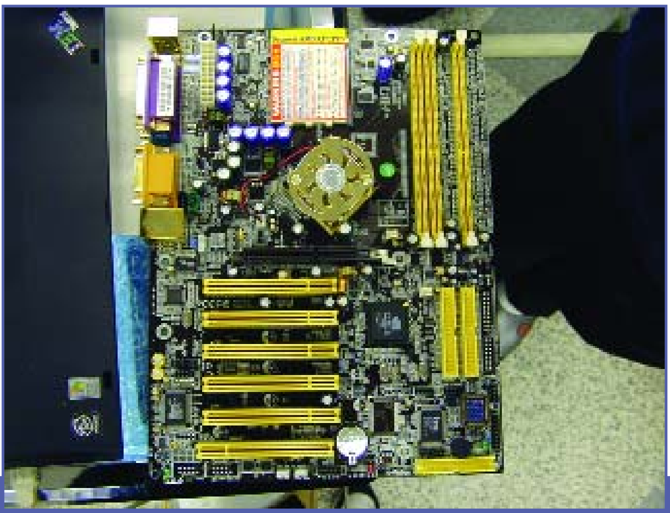
Szerencsére az NVIDIA tanult korábbi hibájából, és először a sokkal jobban eladható, integrált grafikus mag nélküli változatot hozta forgalomba. A Geforce 4 MX-es változatok megérkezésére még egy-két hónapot várnunk kell. Sajnos a legtöbb gyártó az árban is érzékeltetni kívánta azt, hogy a felső kategóriának szánja termékét, hiszen ezek bruttó 55 000 forintos ára a legtöbb vásárlónak elveszi a kedvét.

Mivel az utóbbi másfél évben az átlagos alaplapok ára gyakorlatilag megfeleződött, ezért a gyártók igyekeznek mindenféle extrákkal telezsúfolni alaplapjukat, hogy aztán „jogosan" kérjenek érte másfélszeres árat. A legtöbb felhasználónak azonban nincs szüksége RAID és Serial-ATA vezérlőre, SmartCard és Memory Stick olvasóra, vagy éppen Bluetoothra, így számukra felesleges pénzkidobást jelentene a túl jól felszerelt alaplapok megvásárlása. Mivel az AMD K7 architektúrának már nincs sok hátra, ezért ne dőljünk be annak, hogy a jövő a Serial-ATA-é, és minél előbb váltunk, annál jobb. Mire azok elterjednek, már rég a következő alaplapunkat nyűjük.

A Chaintech. A Chaintech azonban nagyon jó kompromisszumos megoldást kínál: a 7NJL1 Apogee az nForce 2-es lapok közül egyedülállóan csak nettó 28 000 forintba kerül, és nagyon sok apró extrával rendelkezik. Gondolom, sokan még nem is hallottátok a gyártó nevét, pedig igazán nem ezt érdemli. Külföldön nagyon elismertek, ugyanis mindig igazi minőségi termékeket készítenek, ez igaz mostani tesztalanyunkra is. A gyártó elleni legnagyobb kifogásunk a terméktámogatás hiánya lehet, de azért nem olyan vészes a helyzet. A weboldaluk (www.chaintech.com.tw) külsőre színvonalasnak néz ki, tartalmáról ezt azonban már egyáltalán nem mondhatjuk el. A 7NJL1 még csak meg sincs említve, nemhogy a BIOS-ok listáján szerepelne. Ettől függetlenül bízhatunk abban, hogy később ez megváltozik, ugyanis a nálunk járt példányban már a sokadik BIOS verzió szerepel, tehát foglalkoznak ők a terméktámogatással, csak nem lehet észrevenni…

A csomag tartalma. A csomagolás már első ránézésre a minőségről árulkodik: az átlagos alaplapdobozoknál legalább kétszer nagyobb, „bőrönd" formájú, még fogantyúja is van, aminél fogva szállíthatjuk. Kivitelezése is első osztályú, nagyon jól mutat az aranyszínű Apogee series felirat, illetve az AMD Athlon XP és NVIDIA nForce 2 logók. A doboz belseje emeletes, felül találjuk az alaplapot és a kézikönyveket, alul pedig a temérdek extrát. Természetesen a színes, óriási méretű üzembe helyezési útmutató sem maradhat el, bár ez ma már egyre inkább megszokott. Lássuk, mi van az alsó szinten! Az első dolog, amin megakadhat a szemünk, az a külön dobozba csomagolt CBOX, ami nem más, mint egy mikrofon, fülhallgató és 4 db USB kivezetést tartalmazó, 3.5"-os bővítőhelyre illeszthető egység. Kicsit tovább kutatva találunk „Round Cable" névre hallgató kötegelt IDE és floppy kábeleket, amelyeket hagyományosan 3-4000 forintos áron szerezhetnénk csak be a boltokban. Ezek egyébként nagyon hasznosak, sokkal jobban szellőző, szerelhető és átlátható gépet építhetünk segítségükkel, mint a hagyományos, széles vezetékekkel. Vannak azért itt még különlegességek, mint például a Body Theater névre hallgató eszköz, ami nem más, mint egy igényes, fülre csíptethető, mégis kényelmes fülhallgató. Azért nem semmi, hogy egy ilyen árú alaplaphoz fülhallgató is jár. Mélyebbre ásva találhatunk hővezető zsírt, kábelkötegelőt (ismertebb nevén műanyag bilincs), és igényes csomagolású driver, illetve „Value Pack" CD-t. Előbbi kivételesen semmi különössel nem szolgál: nForce 2 meghajtóprogramot, illetve a DigiDoc nevű hőmérséklet- és fordulatszám-ellenőrző programot tartalmazza. Ezzel szemben a Value Pack közel sem olyan fölösleges, használhatatlan ajándék, mint a legtöbb alaplap esetén. Találhatunk rajta Norton Internet Security és AntiVirus 2002-t, Adobe ActiveShare-t, valamint a kevésbé érdekes Acrobat Readert, Acrobat eBook Readert, az Imagemore-t és az AutoSave-et. Természetesen az integrált hatcsatornás hangkártyához tartozó kivezetés és a hátsó kivezetéseknél lévő nyíláshoz való keretet sem felejtették el.

Specifikációk. Sajnos legtöbb társához hasonlóan ez sem használja ki maradéktalanul az NVIDIA nForce 2 lapkakészlet lehetőségeit. A System Platform Processort szerencsére nem érinti a dolog, a kétcsatornás memóriavezérlő és a DDR 400 támogatás maradéktalanul megvalósul, az MCP azonban már kevésbé használható ki. A ma már alapnak számító 6db USB 2.0 kivezetéssel nincs gond, és mivel az olcsóbb változatról van szó, ezért a FireWire kivezetés hiánya sem róható fel, azonban az, hogy csak egy hálózati vezérlő van, már annál inkább. Tudnunk kell ugyanis, hogy az nForce 2-höz elvileg az integrált, NVIDIA által fejlesztett példány mellett egy külső, 3Com vezérlőnek is lennie kellene, de ezt a legtöbb gyártó lespórolja. Mondhatnánk, hogy nem baj, ma már úgyis bármikor vehetünk 1500 forintért egy külső, PCI-os kártyát, azonban ne felejtsük el, hogy az nForce 2 egyik újításának számító hardveres internetkapcsolat-megosztás szolgáltatás odavész. És vannak itt még komolyabb dolgok is sajnos. Rögtön



feltűnt, hogy a csomagoláson az szerepel, hogy nForce 2 SPP + MCP, holott az alaplapon fizikailag nForce 2 MCP-T található, amely az NVIDIA nagyon jó minőségű, egyedülálló módon hivatalos Dolby Digital támogatással rendelkező hangvezérlőjét tartalmazza. Sajnos a magyarázat elkeserítő: hiába van rajta a sokkal jobb MCP-T, a hangvezérlő le van tiltva, és helyette külső CMedia 8738 hatcsatornás vezérlő található rajta, ami nem rossz, de messze elmarad az NVIDIA megoldásától.

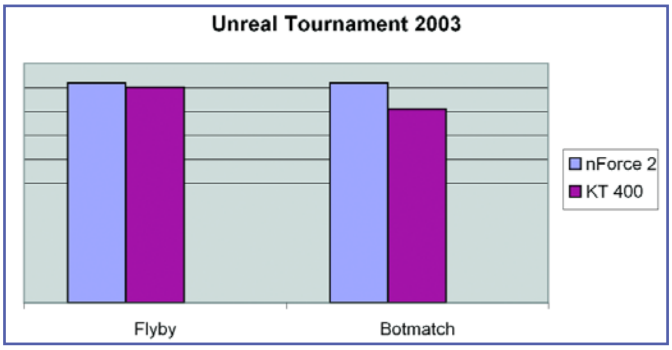
Az alaplap kiosztása egyébként a szokásos: öt PCI, egy ACR, egy 8x-os AGP és 3 db hivatalos DDR400 támogatással rendelkező memóriafoglalatot tartalmaz. Szerencsére a kondenzátorok nincsenek túl közel a processzorfoglalathoz a kritikus helyeken, így nagyméretű hűtőbordát is használhatunk.

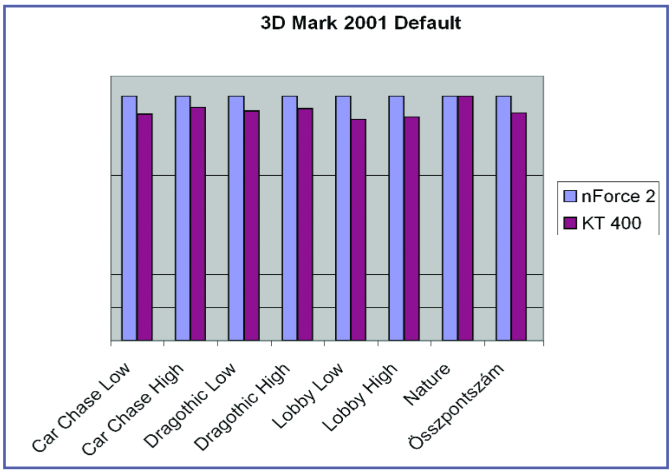
Teljesítmény. Következzen tehát az egyik legfontosabb kérdés: a teljesítmény. Az NVIDIA 10-20 százalékos teljesítménytöbbletet hirdet a konkurens VIA KT400-hoz képest – ez túl nagy különbség lenne egy alaplaptól a való életben, így igencsak kétkedéssel fogadtuk. Azt minden további nélkül elhittük korábban is, hogy bizonyos körülmények között mérhető ilyen eltérés, de inkább arra voltunk kíváncsiak, hogy a mindennapi használat során mennyit észlelünk ebből. Mivel célunk nem a minél nagyobb különbség kihangsúlyozása volt, ezért a teszteket nem – a való életben soha nem használt – 640x480x16-os felbontásban futtattuk, hanem az átlagosnak mondható, 1024x768x32-ben. Ahogy az a grafikonokon is jól látszik, az Chaintech előnye egészen elképesztő a Gigabyte-tal szemben: még ilyen felbontás mellett is 10-15 százalékot jelent a KT400-zal szemben. A kétcsatornás memóriavezérlőt visszafogja a maximálisan 2666 MB/s adatátvitelre képes 333 MHz-es rendszersín, így itt csak 10 százalékkal teljesít jobban, azonban írásnál megmutatkozik az nForce 2 óriási technológiai előnye: több mint hetven százalékkal jobban teljesít.

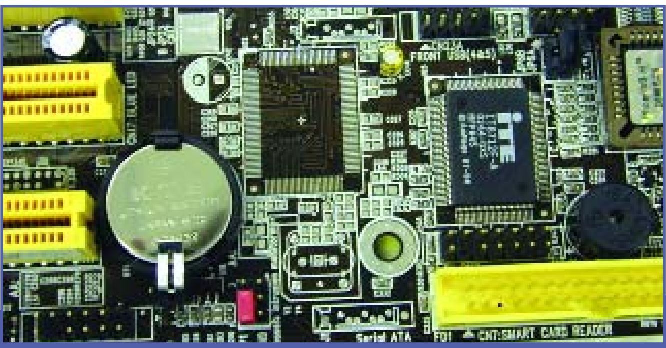
A BIOS, a túlhajtás és a problémák. Már említettem korábban, hogy nem kell aggódni a BIOS támogatás miatt. Ezt arra alapozom, hogy az első sorozatból származó példányoknál még nem lehetett szorzót állítani, azonban a pár héttel később megjelenteknél (így a nálunk lévő esetén is) már gond nélkül ment a dolog. Óriási előny szerintem, hogy a legtöbb alaplappal ellentétben gond nélkül vissza tudja venni a szorzót 13 alá is, ha alapból fölötte van. Nem részletezném, hogy miért, de ez egy komoly technikai probléma volt eddig. A túlhajtási és finomhangolási lehetőségek rendkívül gazdagok, az összes lehetséges memóriaidőzítés állítható, a processzor feszültségét akár 2.125V-ig is elmehetjük, a szorzó pedig maximum 18x-ig módosítható. Nem véletlenül vettem egy kalap alá a címben említett három dolgot, ugyanis ami felróható az alaplapnak, az így vagy úgy mind a BIOS-t érinti. Az első problémám, hogy ha a processzor nem bírja már a beállított órajelet, akkor nem mindig veszi vissza alapra automatikusan, akkor sem, ha áramtalanítjuk, és várunk fél percet. Természetesen a Clear CMOS megoldja, és mivel elég egyszer belőni stabilra a rendszert, ezért nem egy nagy hátrány, de azért nem lenne rossz, ha működne. A másik, kicsit komolyabb baj az, hogy néha a beállítások mentése közben egyszerűen lefagy. Szerencsére nem reseteli a beállításokat vagy ilyesmi, csak nem menti el, amit utoljára módosítottunk.

A Chaintech 7NJL1 Apogee messzemenően túlteljesítette a várakozásokat, több hetes használat után is csak pozitívan tudok róla nyilatkozni. Alig kerül többe, mint egy átlagos KT400-as alaplap, cserébe rendkívül sok extrát és kiemelkedő teljesítményt ígér, úgyhogy aki csak teheti, áldozzon alaplapjára 4-5000 forinttal többet, megéri. Akinek pedig szüksége van Serial-ATA és RAID vezérlőre, érdekli az 5.25”-os, hőmérsékletfigyelős CBOX, az válassza a 7NJL1 Apogee nagyobbik testvérét, a 7NJS Zenith-et bruttó 57 000 forintért.

Yvorl







Aki már hallott a LindowsOS-ről, valószínűleg elsőre az jut eszébe erről az operációs rendszerről, hogy képes Windows-os programokat futtatni Linux környezetben. Sajnos nem ilyen egyszerű a helyzet.

A LindowsOS nem más, mint egy kereskedelmi Linux disztribúció, hétköznapi felhasználóknak számára. Olyan nem-informatikus felhasználókra tessék gondolni, akik nap mint nap használnak számítógépet a munkájuk során. Amint letelik a munkaidő, el is felejtik számítógépet, mint olyat. A LindowsOS célközönsége a kis- és közepes vállalkozások, ahol komoly megfontolás tárgya lehet egy 10-15 darabos számítógéppark telepítése.

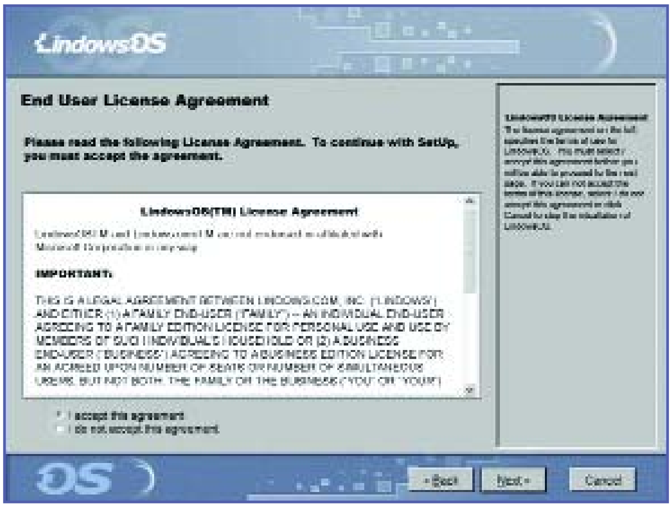
Technikai oldalról megközelítve a LindowsOS Debian 3.0 (Woody) alapú operációs rendszer, Linux 2.4.19-es verziójú kernelt és ReiserFS fájlrendszert használ. Rendkívül egyszerű telepíteni, kevesebb, mint 10 perc alatt felkúszik egy ma átlagosnak mondható számítógépre. Irodai munkaállomásként a napi szövegszerkesztés/táblázatkezelés/e-mail írogatása/stb. funkciókra bőven megfelel, még kártyajáték is van benne. :) Használata nem igényel mélyebb számítástechnikai ismereteket, mint egy Windows operációs rendszeré.

Ebben a cikkben a LindowsOS 3.0-s kiadását vettem górcső alá. Az előző verzióhoz képest ebben a verzióban a stabilitásra és az „alapértelmezett root-ként futás” problémájára helyezték a hangsúlyt, továbbá gyarapodott a támogatott hardverek sora (videokártyák, nyomtatók, modemek és drótnélküli hálózati elemek).

TELEPÍTÉS

Mint már fentebb írtam, kevesebb, mint 10 perc alatt feltelepült a rendszer egy szűz partíciójára. Én ugyan nem próbáltam ki, de a készítők állítása szerint teljesen rendben megfér más operációs rendszerek mellett is. A teljesen grafikus telepítő először egy licenc-szerződéssel indít, melynek elfogadása után az installálás módját választhattam meg. Itt csupán két opciót ajánl fel: az elsőnél az egész winchestert magáévá tenné, illetve a második opciónál mi magunk választhatjuk ki, hogy melyik partícióra kerüljön az operációs rendszer. Én a második lehetőségre voksoltam, megmutattam neki a már előre legyalult partíciót, majd begépeltem a számítógép nevét és a root felhasználó jelszavát. A lemezre másolás előtt még várt egy megerősítést, az OK gomb megnyomása után elkezdte a szükséges fájlok másolását. Újraindítás után egy boot-managerből kiválasztva az első menüpontot elindult a rendszer. Sorra detektálta a hardvereszközöket, majd elindult a KDE3 1024x768-as felbontásban. Lényegében minden eszközt felismert, a hangkártyám is működött, egyedül a hálózati beállításokat kellett külön megadni. Kis szenvedés után ment a külső, 56k-s modemem is, így tudtam netezni is. Érdekességképp megjegyzem, hogy az NTFS fájlrendszert – Windows XP – nem látta, ellenben tudta írni/olvasni a FAT16 boot partíciómat, sőt szerintem a FAT32 fájlrendszerrel is hasonlóképp elboldogulna.

A boot-managerből kipróbáltam még más menüpontokat is: a Safe Mode szemre semmiben nem különbözik a hétköznapi indítási módtól. Talán előtte szét kellett volna csapnom a rendszert, úgy, hogy többet ne álljon fel. :) Na, ezt inkább mellőztem.
A másik az Expert Mode volt, amit kipróbáltam. Mint a neve is mutatja, ide már szakértő kezek kellenek, mert ez teljesen karakteres indítást eredményez. Miután elindított minden szervizt, démont, egyebeket, bekérte a root jelszavát, de nyomhattam volna CTRL+D-t, és akkor a szokásos Linux karakteres konzol bejelentkező-képernyője fogadott volna. Szomorúan vettem tudomásul, hogy alapból nem jár se *Midnight Commander (mc – fájlkezelő)*, se *Joe's Own Editor (joe – karakteres szövegszerkesztő)* a rendszerrel (mondjuk ezen segíthetünk – lásd később).



AZ ASZTAL

Alapértelmezettként már számos ikon jelen van az asztalon, melyek között sok ismerős funkciójú segédprogram megtalálható. Ezek például a My Computer, a lemezes egységek, a szemeteskuka, böngésző, e-mail kliens stb. ikonjai.
A tálcán baloldalt, a LindowsOS logója mellett is látható pár, gyakran használt program ikonja. A tálca jobb oldalán pedig a hangerőszabályzó mellett megtaláljuk még a számítógép gyors zárolására és a kilépésre szolgáló ikont. Legvégén pedig az óra helyezkedik el, amely lehet digitális és analóg is, kinek mi tetszik.

Az „L" betűre kattintva jelenik meg a főmenü, mely jól kitalált, könnyű bármit is megtalálni benne. Itt is a megszokott menüpontokat találjuk, mint például Programs, Settings, My Documents stb. A Programs almenüben találjuk a telepített programokat, logikusan kategóriákra bontva.

A rendszerhez elég kevés szoftver jár alapból, ez annak köszönhető, hogy a Lindows.com azt találta ki, hogy nem árasztják el a felhasználót mindenféle haszontalan programokkal, csak néhány alapszoftvert tartalmaz az operációs rendszer. Ilyenek például a Netscape 7.0 böngésző és e-mail kliens, az AOL Instant Messenger, van benne mp3-lejátszó és videót lejátszó program is. Ha ezeken kívül még más programokat is szeretnénk használni, akkor azokat nekünk kell kiválogatni a Click-N-Run szoftvergyűjteményükből. Ennek az az előnye, hogy csak azt telepítjük fel, amit tényleg akarunk használni, nincs fent semmi felesleges, előre telepített szoftver a gépünkön. Hátránya, hogy internetes kapcsolat kell a programok letöltésére, illetve az ezt megelőző regisztrációhoz és aktiváláshoz.

Számomra rettentő zavaró volt, hogy például nem jár semmilyen képlopó program a rendszerhez. Ahhoz, hogy képeket mentsek le a képernyőről, fel kellett mennem a Click-N-Run webhelyére, regisztrálnom magam, majd letölteni és telepíteni.

GPL

Kezdetben Michael Robertson úgy nyilatkozott, hogy be kívánják tartani a GPL (GNU General Public Lincense) szabályait, és azon az ösvényen szeretnének maradni. Sok felhasználó azon háborodott fel, hogy a LindowsOS mellé nem kaptak forráskódot, holott azt a GPL előírja. Ez nem teljesen így van, a GPL szerint a forráskódot elérhetővé kell tenni, és azt kérésre rendelkezésre kell bocsátani. Egyébként a rendszerhez még fordítót sem adnak, azt is a CNR-ről kell letöltenünk.

CLICK-N-RUN

A Click-N-Run a Lindows.com által karbantartott nagy internetes szoftvergyűjtemény, jelenleg több mint 1700 program található benne, jól kategorizálva. Célja, hogy néhány kattintással kiválaszthassuk a nekünk tetsző programot, majd telepítsük. Egy éves tagság 99 dollárba kerül, az operációs rendszer megvásárlásával automatikusan jár az egy évre szóló hozzáférés. Megtalálható itt a StarOffice 6.0 a maga 172MB-jával, a Gimp, a Mozilla, 1.0 stb. A játékok között ott az Unreal Tournament 2003 demója, a Quake II vagy éppen a Doom Legacy, hogy csak néhányat említsek. Sok csomag meglehetősen nagy egy modemes user számára, nem is csoda, hogy a szélessávú felhasználók felé orientálódtak. A site-jukon is úgy hirdetik az operációs rendszerüket, mint a világ első broadband oprendszere.

Ezzel kapcsolatban volt is egy apró, de annál zavaróbb problémám. A rendszerrel együtt a CNR kliense automatikusan elindul minden egyes alkalommal, így ahányszor felcsatlakoztam az Internetre, a CNR kliense a háttérben elkezdett szinkronizálni a CNR webhelyével. Ezt kezdetben nem vettem észre, és modemes lévén ez rettentően idegesítő, mert az 56k iszonyú lassú tud lenni egy-egy ilyen hosszabb adatcserénél. Egyébként a tálcán látható egy forgó ikon, amikor dolgozik a CNR. Ezt könnyűszerrel ki lehet kapcsolni.

Sokan kritizálták ezt a szolgáltatást, mert lényegében bárhol elérhető, ingyenes szoftvereket adnak el itt jó pénzért. Ráadásul sok esetben nem is a legfrissebb szoftverek tölthetőek le a CNR-ről, hogy miért, azt nem tudom. Szerencsére – mivel Debian alapú a rendszer – használhatjuk az *Advanced Package Tool-t (apt)* is csomagok installálására. Ez ráadásul teljesen ingyenes. Viszont megvan az a hátránya, hogy parancssoros, és egy kezdő felhasználó nem biztos, hogy tud a létezéséről.

Az */etc/apt/sources.list* fájlban található az apt által használt ftp-helyek listája, ezt csak ki kell bővíteni magyar tükrökkel, hogy gyorsabban le tudjuk szedni a csomagokat. Kis utánajárással találtam egy grafikus frontendet az apt-nek, ez a *Synaptic*. Szerintem jól használható eszköz, talán nem annyira egyszerű – bár ez nézőpont kérdése –, mint a CNR, de itt jóval több – és ingyenes – csomag között válogathat az ember. Telepíteni egy *apt-get update* és egy *apt-get install synaptic* paranccsal lehet, indítása a *synaptic* parancs begépelésével történik a terminálablakból.

WINDOWS-KOMPATIBILITÁS

Eredetileg a LindowsOS létrejöttekor egy olyan operációs rendszert szerettek volna az alkotók, amely képes futtatni Windows-os alkalmazásokat. Ehhez a WINE nevű Windows-emulátort használták volna, neve a **W**ine **I**s **N**ot an **E**mulator mozaikszóból származik (lásd még GNU – GNU is Not Unix). Ez egy ingyenes, nyílt forrású projekt, segítségével számos Windows-on futó alkalmazást futtathatunk Linux alatt több-kevesebb sikerrel. Többek között képes futtatni Microsoft Office 2000-t vagy éppen az IBM Lotus Notes-t.

A WINE már nem tartozik alapértelmezettként a rendszerhez. Ennek az lehet az oka, hogy tavaly áprilisban a Lindows.com és a CodeWeavers – a WINE projekt legnagyobb támogatója – közötti együttműködés megszűnt, ezzel háttérbe szorítva a LindowsOS alapötletének megvalósítását. Ha szükségünk van rá, akkor fel kell mennünk a CNR-re, és telepítenünk kell azt.

A Windows-os hálózaton megosztott erőforrásokat a Samba segítségével érhetjük el LindowsOS alatt. Ez egy nyílt forrású (open source) fejlesztés, lényegében sok különböző eszközből áll. A Samba az IBM és a Microsoft által elfogadott SMB protokollt (Server Message Block) használja alacsonyszintű adatcserére Windows és Linux/Unix munkaállomások között.

PT MAGYAR TÜKRÖK:

```
~$ cat /etc/apt/sources.list
#SECURITY
deb http://security.debian.org stable/updates main contrib non-free
#STANDARD
deb http://ftp.hu.debian.org/debian/ stable main non-free contrib
deb-src http://ftp.hu.debian.org/debian/ stable main non-free contrib
#NON-US
deb http://non-us.debian.org/debian-non-US stable/non-US main contrib non-free
deb-src http://non-us.debian.org/debian-non-US stable/non-US main contrib non-free
```

KONKLÚZIÓ

Egy tapasztaltabb Linux-felhasználó valószínűleg jót mosolyog egy ilyen Linux-terjesztésen, hiszen lényegében ezt ő ingyen is be tudja szerezni, feltelepíteni, bekonfigolni. Olyan programok vannak a Click-N-Run gyűjteményében, amelyek teljesen ingyen is hozzáférhetőek, például az apt-gettel.

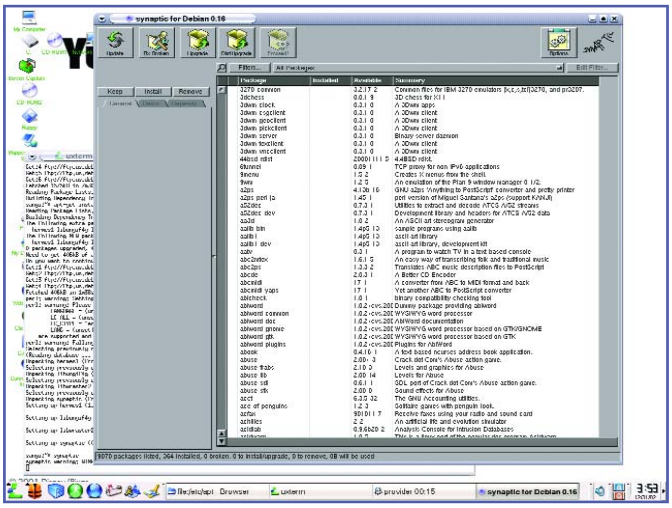
Mindazonáltal egy új szereplővel gazdagodott az asztali operációs rendszerek piaca, amely nem más, mint a Desktop Linux. Ne gondoljuk, hogy csak a LindowsOS az egyetlen szereplője, itt van például a Xandros, a Lycoris vagy éppen a SuSE Desktop Linux rendszere (ez 2003. január-február magasságában jelenik meg). Sőt, talán még emlékszünk a Corel próbálkozására is, amely kudarcba fulladt.

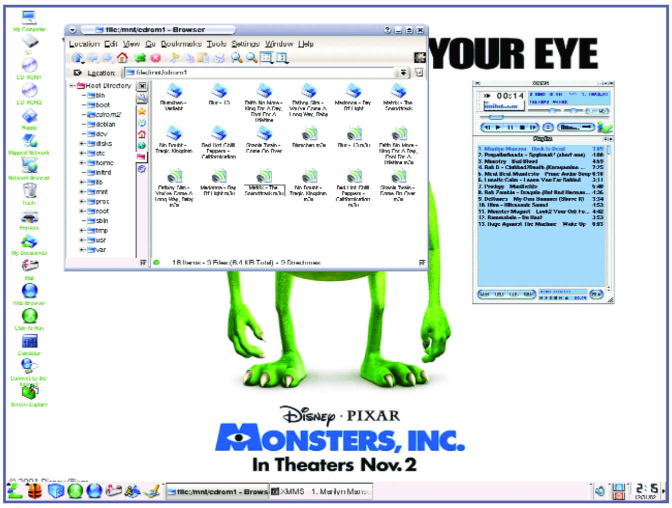
A LindowsOS-nek annyi előnye van a vetélytársaival szemben, hogy a szerencsés névválasztás (ahogy a WinLinux esetében is), illetve a gyakori pereskedések a Microsoft-tal végül is meghozta a gyümölcsét: tudunk a LindowsOS létezéséről. Ellenben a többi rendszer készítőinek valószínűleg igen szűkös anyagi keretei nem teszik lehetővé azt a mennyiségű reklámot, amely megismertetné terméküket a nagyközönséggel.

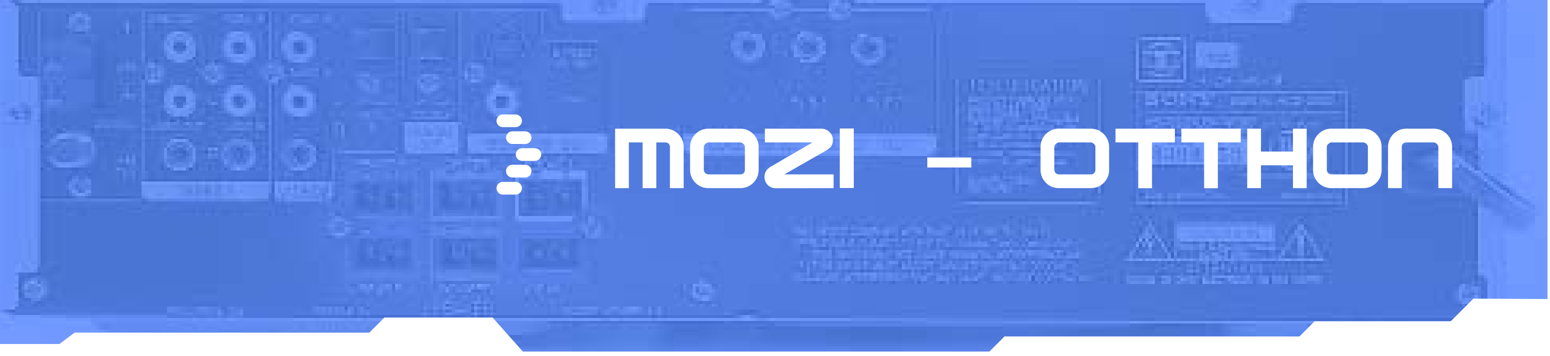
Kapcsolódó Linkek:

Lindows.com - *www.lindows.com*
GPL - *www.gnu.org/licenses/licenses.html#GPL*
WINE - *www.winehq.com*
Samba - *www.samba.org*
Debian.hu - *www.debian.hu*
Linux.hu - *www.linux.hu*
Hungarian Unix Portal - *www.hup.hu*

ATI







MOZI – OTTHON

A házimozi fogalma az én korosztályomnak valahol a hagyományos, acélkék diavetítővel kezdődött, az ajtóra vetítve néztünk a Koldus és királyfitól a Hófehérkén át mindent. Aztán jött a Szovjetunióból behozott 8 mm-es filmvetítők korszaka, főleg „papás-mamás” filmeket néztünk a házibulikon, a vbk (ifjabbaknak: vörösboros kóla) és a bonbonmeggy mellé. És elérkezett a videomagnók éraja, az aranyáron mért jószágok (sokáig mutogattuk a pécsi maszek taxist, aki két magnót is megengedhetett magának, hogy másolni is tudjon) villámgyorsan terjedtek el, főleg az osztrák sógoroknak hála (kulcsszavak: Maria Hilfen Strasse, Shopping City Süd, „merverstájer”). Ez volt a Mad Max és a Rambo korszaka, a B-horrorok és a nyugatnémet szexfilmek őrülete, melyeket „értő” hangalámondással „élvezhettünk”.

Napjainkra a házimozi fogalma teljesen átalakult, hiszen szinte valódi moziélményt kapunk, hála a DVD-nek és az egyre fejlettebb hangrendszereknek. Hogy hogyan jutottunk idáig, hogyan alakult ki a DVD és az „igazi” házimozi, ezt tekintjük át cikkünkben.

A mozgókép története

Mint oly sok más történet, a sztori ezúttal is Thomas Alva Edison nevével kezdődik. A Menlo parki varázsló figyelme a fonográf és az izzólámpa feltalálása után a filmezés felé fordult. 1888. október 17-én adta be Kinetoscope nevű ötletét szabadalmazásra, mely „ugyanaz a szemnek, mint a fonográf a fülnek”. 1889 májusában Edison rendelt egy Kodak kamerát az akkor már igen jó nevű Eastman Company-tól, melyben 70 mm-es filmszalagot használtak. A feltaláló úgy gondolta, hogy elegendő lenne ennek a fele is a mozgóképek tárolására, így munkatársa, W.K.L. Dickinson rendelt egy 35 mm-es szalagot a gyártótól, melyet Edison, hogy szerkezete továbbítani tudja azt, képkockánként (ezek mérete 18*24 mm volt) 4-4 lyukkal látott el, a képarány (AR, aspect ratio) 1.33:1-hez volt.

A Kinetoscope-ot egyszerre csak egy ember tudta nézni, ám ez a találmány lendületet adott a lyoni Lumiére testvérpárnak, akiknek atyja fényképész volt – nagy érdeklődéssel figyelte a mozgókép fejlődését, és fiait is e téren iskoláztatta. A fiúk egy az egyben átvették az Edison-méretet, bár a 35 mm-es film képkockáinak szélein csak egy-egy kerek lyukat használtak. 1895. március 19-én bemutatták az első filmet, melyen a Lumiére-gyár munkásai kilépnek a gyárkapun – megszületett a mozi, és a világot lenyűgözte az új szórakozás.

Nagyjából ebben az időben, 1884-ben egy német feltaláló, Paul Nipkow feltalálta a „scanning disc”-et, mely elektromos vezetéken keresztül képes volt kép továbbítására, persze meglehetősen kezdetleges módon, izzólámpák felkapcsolásával. Jó pár évnek kellett eltelnie, sok közbenső találmánnyal (pl. Sir John Ambrose Flemming – vákuumcső és dióda, 1904; Lee De Forest – trióda, 1906 vagy az első működő AM rádióvevő, melyet Edwin Howard Armstrong készített 1912-ben), hogy 1927-ben egy amerikai farmer 14 éves fiának fejében megfogalmazódjon az ötlet: egy képet ki lehetne rajzolni elektronsugárral is, vízszintes vonalakban letapogatva a képet. Az ifjú embert Philo Taylor Farsworthnek hívták, de vele egy időben egy orosz emigráns, Vlagyimir Zvorikin is kitalálta ezt a módszert – egy kamera által vett képet elektronsugár tapogat le sorról sorra, és közvetíti azt egy katódsugárcsövön. Kézenfekvő módon a vevőkészülékek az Edison által kitalált méretet vették alapul a megjelenítéshez, azaz az 1.33:1-hez képarányt. (Igazából a mai napig nincs megállapodás arról, ki a TV jogos atyja, de ez egy másik történet.)

Az új szórakozás rohamléptekkel terjedt, bár a világháború kissé késleltette elterjedését, de az után már semmi nem állt az útjába. A filmszínházaknak kezdett komoly vetélytársa lenni, ezért lépni kellett. Az 1927-ben debütált hangosfilm és a pár év múlva megjelent színes technika varázsa ekkorra már elmúlt, valami újat kellett bemutatni, hiszen 1948-ban már 70 TV-állomás működött az USA-ban, melyek 20 millió készüléket láttak el műsorral, sőt 1950-ben bemutatták az első regionális kábeltévé-szolgáltatást is.

Érdekes módon a filmtársaságoknak egy, szinte a mozival egyidős technika jelentette a kiutat, hiszen a német Ernst Abbe professzor és a Zeiss művek már 1898-ban kihozták egy Anamorphot nevű rendszert, mely különleges lencsékkel működött. (Anamorf objektív, alaktorzító optika, melynek révén a felvételen a vízszintes méretek csökkennek, de vetítéskor visszaállnak az eredeti arányok.) A technológiát aztán csak 1927-ben vették elő újra, amikor a francia Henri Chrétien professzor megalkotta a Hypergonar nevű anamorfikus lencserendszert, mely 2.66:1-hez képarányt használt, és 1929-ben honfitársa, Clade Autant-Lara elkészítette a világ első szélesvásznú filmjét, a Tűz eredetét. Meglehetősen hűvös fogadtatásra talált, és jó sok évnek kellett eltelnie, míg a nagy vízen túl pár filmes szakember felfigyelt rá, és Fred Waller fejlesztésével 1952 szeptemberében megnyílt New Yorkban az első Cinerama szélesvásznú (2.72:1) technikával, irányított hangrendszerrel, mely új fejezetet nyitott a mozitörténelemben. A sikert látva ugyanis a Twentieth Century Fox megvásárolta Chrétien Hypergonar rendszerét, és némi csiszolás után átkeresztelte CinemaScope-ra. Két filmet is elkezdtek forgatni az új technológiával: Hogyan lett Marie milliomos (How to Marry a Millionaire), egy könnyű vígjáték Betty Grable, Marilyn Monroe és Lauren Bacall főszereplésével, és a Köpeny (The Robe), egy bibliai ihletésű kosztümös dráma Richard Burton-nel a főszerepben. Bár a komédia készült el előbb, a Fox mégis úgy döntött, az új látványhoz jobban illik a Köpeny, így 1953. szeptember 16-án ezt mutatták be – a világot rabul ejtette az új csoda, megkezdődött a szélesvásznú mozik diadalmenete. (És itt egy kis közbevetés: a TV rá egy évre, 1954-ben tudott megújulni, hiszen ekkor készült el a világ első színes televíziója. Ezt elsősorban hazánk fiának, a Budapesten, 1906. január 1-én született Louis W. Parkernek köszönhetjük, hiszen ő alkotta meg 1948-ban az „intercarrier sound system” nevű rendszert, mellyel a kép és a hang a televízióban összhangban működhet, valamint ő találta fel a függőleges színfelbontású technikát, melyet napjainkban minden színes tévé alkalmaz.)

De térjünk vissza a mozikhoz. A 2.35:1-hez képarányt használó CinemaScope egyetlen hibája a gyenge hangrendszer volt. (És a Chrétien lencsék sem voltak túl jók, de ezt az MGM, Robert E. Gottschalk és a híres optikai cég, a Bausch&Lomb hamar megoldotta, új lencserendszerük, a Panavision a

’60-as évektől fokozatosan kiszorította a CinemaScope-ot.) Az első sztereó mozi a Disney stúdió Fantasia című rajzfilmje volt, mely a Bell Labs 1933-ban kifejlesztett technikáján alapult, és két vetítőt használt, egyikben a képet és egy biztonsági mono hangsávot tartalmazó szalag forgott, a másik, ezzel szinkronban működő gép szalagján négy mono optikai hangsáv helyezkedett el (kontrollsáv, jobb-, bal- és centercsatorna). A CinemaScope 4 sávos, diszkrét mágneses formátumot használt, a hangsávok a filmszalagra voltak rögzítve, bár ez elég macerás volt, hiszen a mágneses sávokat külön kellett felvinni, így minden egyes kópiát külön-külön gyártottak le. Az igazi áttörést a Dolby laboratórium szolgáltatta, akik 1965-ben fejlesztették ki a Dolby A típusú zajcsökkentést – a technikát filmvásznon először Kubrick kultikus alkotása, a Mechanikus narancs alkalmazta, melyet 1971 decemberében mutattak be. 1974 novemberében aztán a Dolby új technikát mutatott be, a Stardust című film egy tekercsén demonstrálva azt. A 35 mm-es film szélére felvitt optikai négycsatornás Dolby Stereo hangrendszer bal, közép, jobb, és surround csatornákat alkalmazott (ezeket két csatornába kódolva) – ez lett az ISO 2969-es szabvány a mozgóképek hangtechnikájában, és később ebből lett az otthoni szórakoztatóelektronikai készülékek hangzásának alapja is, melyek majd Dolby Surround és Dolby Pro Logic néven terjednek el.

A Dolby Stereo rohamléptekkel hódítja meg a világot, az első ilyen film a Csillag születik 1976-ból. Miután 1977-ben a Csillagok háborúja elnyeri (többek között) a legjobb hangnak járó Oscart, a Lucasfilm új szabványt fejleszt ki a minél tökéletesebb élményre, mely előírja a mozikban elhelyezett hangszórók helyét, irányítottságát és minőségét (sőt még a képélességet és a zajszintet is) – ez a THX hangrendszer, melyet George Lucas és Tomlinson Holman tervezett – ez 1982-ben debütált, a Jedi visszatér bemutatóján. 1986-ban a Dolby bemutatja a Dolby SR technológiát, mely jobb zajcsökkentést és sok innovációt tartalmaz, az első film a Robocop és a Vérbeli hajsza. 1991-ben aztán a Dolby új fejlesztést jelent be, a Dolby Stereo Digitalt (SR-D), mely Dolby AC-3 többcsatornás digitális audiokódolást tartalmaz, 6 digitális optikai sávval a 35 mm-es filmszalagon. Az első SR-D film a Batman visszatér, melyet 1992. június 19-én mutattak be 10, az új technikával felszerelt moziban.

Az új hangzás és a digitális technika alapjaiban változtatja meg a filmszínházak képét, és megjelennek az első multiplex mozik. Terry Beard, a kaliforniai Westalke Village-ben megalapítja Digital Theater System névre keresztelt hálózatát, melybe Steven Spielberg és a Universal Pictures is beszáll egy jelentős tőkével. Beard mozijai számára új rendszert fejleszt ki, és 1993. május 30-án megjelenik a világ első DTS hangrendszerű filmje, a Jurassic Park. A DTS hangja külön CD-ROM lemezre van rögzítve 6 sávban, melyet a filmszalagon lévő optikai időkód szinkronizál. (A film tartalmaz egy, a Dolby Stereo-hoz hasonló rendszerű biztonsági optikai hangsávot is.) A japánok egy másik rendszert mutatnak be, a Sony fejlesztette Sony Dynamic Digital Sound (SDDS) kompatíbilis a Dolby SR-rel, 6 vagy 8 sávos digitális hangot tartalmaz, mely a Sony Minidisc technológiájában alkalmazott tömörítést használja. Az első SDDS film az Utolsó akcióhős, melyet 1993. július 18-án mutatnak be. A legutolsó fejlesztés a Dolby Digital Surround EX, mely egy plusz hátsó center csatornát tartalmaz – a film a Star Wars 1 – Baljós árnyak, az időpont pedig 1999. május 19. (A hétcsatornás technikát a DTS is átvette, ez a DTS ES.)

A MOZI OTTHON

A mozik forradalma persze alaposan feladta a leckét az otthoni szórakoztatásnak. A TV sok újat már nem tudott felmutatni, ám volt egy terület, mely nagy reményekkel kecsegtette az ipar résztvevőit. Ez nem volt más, mint a képrögzítés – vagyis hogy kedvenc filmjeinket felvehessük vagy megvásárolhassuk, és otthon bármikor lejátszhassuk. Az első lépés 1956-ban történt, amikor az Ampex bemutatta a világ első videófelvevőjét, a VR1000-et. A Charles P. Ginsburg vezette fejlesztőcsapat gyermeke orsós technikát használ, ezért nevezik ezt VTR-nek (video tape recorder), és 50 ezer dollárért, a hozzá való üres szalagot pedig 307$-ért kínálták.

A holland Philips 1962-64 között fejleszti ki a kompakt kazettát (és a hozzá tartozó hordozható magnót), mely újabb lökést ad az iparnak, hiszen a bedobozolt szalag rendkívül praktikus. A Sony 1970-ben mutatja be a kazettát használó U-Matic rendszert (VCR – video casette recorder), mely bár nem „fogyasztóképes”, de a tévéállomások körében nagy siker. A japán óriás az otthonok számára kisebb kazettával 1975-ben jelentkezik, a Betamax rendszerrel. Ám az igazi áttörés egy év múlva következik be: 1976 közepén a Sony kihívására összefogott JVC és Panasonic bemutatja a Video Home System-et, azaz a VHS-t. Az új játékszer meghódítja a világot, és az otthoni szórakoztatás immáron üzletággá fejlődik. Ám ez a technika hamar eléri önnön korlátait. A mágnesszalag sérülékeny, a rajta tárolt anyag elég hamar veszít minőségéből, és sem kép- sem hangminősége nem kielégítő, hiszen ’85-re a fejlesztések elérték a Dolby Surround hangzást, és ennél tovább nem is tudtak lépni.

EGY ÖTLET

A VHS igen szép pénzt hozott a filmstúdióknak, hiszen a nézők szívesen vásárolták meg kedvenc filmjeiket kazettán vagy kölcsönözték ki őket, ám az egyre jobb minőségű mozifilmek már nem úgy jelentek meg a TV-készülékeken, ahogy azt egy igényes néző elvárná, mind a képminőség, mind a rohamléptekkel fejlődő hangtechnika lassan kinőtte a technológiát. Épp ezért talán nem véletlen, hogy épp az egyik legnagyobb USA filmóriás, a Warner Bros. egyik vezetője, Warren Lieberfarb kezdett el gondolkodni az otthoni szórakoztatás új lehetőségein. Ezekben az időkben zajlott egy másik kis forradalom is – a Philips és a Sony fejlesztette CD lemezek kezdték meghódítani a piacot, és kiszorítani a mágnesszalagos kazettákat. Lieberfarb fejében felmerült a gondolat: miért ne lehetne ugyanezt eljátszani a videokazettákkal, azaz a filmeket CD lemezre pakolni. A 80-as évek végén felkereste a Philips-et, és előadta ötletét, mely pozitív fogadtatásra talált. Elkezdődött a kutatás és fejlesztés, ám sok nehézség adódott, hiszen a megfelelő kép- és hangminőséghez nagy mennyiségű adatot kellett rásűríteni a korongra. A türelmetlen Lieberfarb ezért megállapodott a Toshibával a technológia kifejlesztésében. A japánok 1994-re elő is álltak egy prototípussal, ám erre már a Philips is lépett. Kifejlesztették a maguk lemezét a Sonyval karöltve, és maguk mögé állították az egész ipart, mondván, a CD az ő szabadalmuk, ezt használni bármire másnak nincs joga. (Itt nyilvánvaló üzleti érdekeket fedezhetünk fel, ami az audio

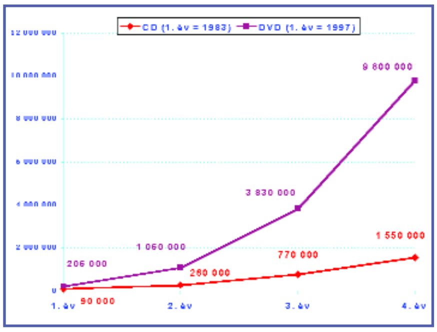
CD-k évi több százmillió dolláros eladását tekintve még érthető is.) A harc egyre élesedett, ám közbelépett az IBM. A kék óriásnak az új formátum jelentős tárolókapacitása keltette fel a figyelmét, így egy igen sokoldalú eszközt látott benne. Az IBM súlya (és jelentős befolyása a japán piacra) aztán elsimította az ellentéteket, és 1995 végén megszületett az új formátum, a DVD, azaz a Digital Versatile Disc.

A DVD

De mi is ez az új formátum? A DVD mérete megegyezik a hagyományos CD-vel, ám kapacitása annak többszöröse, hála a fejlett lézertechnológiának. Négyféle fizikai formátum ismert: DVD-5 – egyoldalú, egyrétegű, 4.7 GB adat fér rá; DVD-9 – egyoldalú, kétrétegű, 8.5 GB; DVD-10 – kétoldalú, egyrétegű, 9.4 GB; végül a DVD-18 – kétoldalú, kétrétegű, 17 GB. Ez a kapacitás bőven elegendő arra, hogy a VHS-nél kétszer nagyobb felbontású, így jobb képminőséggel rendelkező film elférjen rajta, akár több hangsávval és többnyelvű feliratozással (a szabvány értelmében 8 hangsáv és 32 felirat kerülhet rá). A mágnesszalagnál kevésbé sérülékeny és időtállóbb, ráadásul megszabadulunk a pörgetéstől, a jelenetek keresésétől, a számláló figyelésétől is. És ami hab a tortán: az extrák tömege, a werkfilmektől a kimaradt jeleneteken át a stáb egyes tagjainak audiokommentárjáig. Ahogy terjed a népszerűsége a formátumnak, úgy lesznek egyre teljesebbek ezek, manapság már nem ritka a külön extrakorong, és kis hazánkban is egyre jobb honosítások készülnek el, elég talán a Harry Potterre vagy a Gyűrűk urára gondolnunk. Ám ami ennél is lényegesebb: a képarány és a kitűnő hangzásvilág.

DVD- és CD-lejátszó eladási adatok USA-ban az indulástól számított első 4 évben

Forrás: Warner Home Video kutatás



A videokazettán kiadott szélesvásznú mozifilmek szélei a hagyományos 4:3-as képarányú tévékészülékre optimalizálva „elvesznek". A DVD esetében a filmek eredeti képarányukban jelennek meg, ami már önmagában is teljesebb élményt nyújt. (Mostanában már a 16:9-es széles képernyős (wide screen) tévékre adaptálják a filmeket, de ez nem befolyásolja a látványt. Ráadásul egyre több rendező már előre gondol a DVD-kiadásra, jó példa erre a Tágra zárt szemek, ahol Stanley Kubrick több kamerával forgatta a filmet, így DVD-n teljes képernyős megjelenítésben gyönyörködhettünk.) Mindemellé járul a hangzás, melynek gyakorlatilag nincs korlátja. Hagyományosan Dolby Digital kódolással kerül az anyag a korongra, a mono hangzástól a sztereón át akár a diszkrét hatcsatornás DD 5.1-es hangig, sőt akár DTS minőségben is. Mostanában már a DVD-ken is megjelentek a hétcsatornás rendszerek, azaz a Dolby Digital EX és a DTS ES.

A lejátszók forradalma

Érdekes a DVD térhódítását megvizsgálni. A kezdetekben a nagy filmstúdiók elzárkóztak előle, félve a kalózkodástól, ám erre a Warner és a kitartó Lieberfarb tető alá hozott egy kezdetleges másolásvédelmi egyezséget, mely megnyugtatta az ipart, és megindulhatott egy olyan fejlődés, mely a szórakoztató elektronikai iparban a mai napig példátlan – az első négy évben 10 millió DVD-lejátszót értékesítettek az USA-ban, majd a következő év ezt megduplázta, azaz 5 év alatt 30 millió darab kelt el! (A mellékelt grafikonon jól látszik, hogy a CD-lejátszók az első négy évükben „mindössze" másfélmilliós értékesítést tudhatnak magukénak.) 2001-ben már 16.7 millió darab asztali DVD-lejátszó kelt el az USA-ban, miközben az áruk a kezdeti 600-700 dollár ötödére esett vissza.

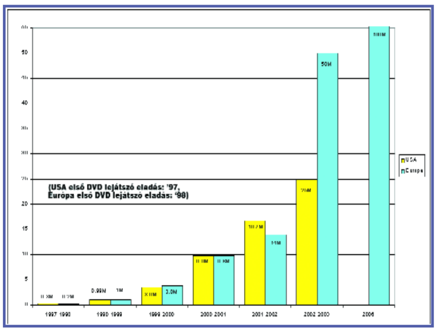
Földrészünkön egy év késéssel, 1998-ban jelent meg az első lejátszó, de a lemaradást hamar behozta az öreg kontinens, 2003-ra 50 millióra becsülik a Nyugat-Európában gazdára lelő készülékek számát, ami 2006-ra megduplázódhat, és ebben még nincsenek benne a PC-s DVD-ROM meghajtók, játékkonzolok és DVD-felvevők.

Magyarországon 2000 táján kezdett terjedni az új technika, 2001-ben már 50 ezer asztali lejátszó fogyott el, az előrejelzések szerint 2003-ra ez a szám 230 ezer, 2004-re 380 ezer körül lesz. Ez természetesen az egyre csökkenő árnak köszönhető, a kezdeti 60-80 ezer forintos ár mára felére csökkent, akár 30 ezer magasságában hozzájuthatunk már készülékhez. És ismétlem, mindez az asztali rendszerekre értendő, hiszen most a házimozi szempontjából vizsgáljuk a technológiát, a számítógépes DVD-meghajtók bruttó 12-15 ezer forintos ára már valóban elképesztő.

DVD lejátszók

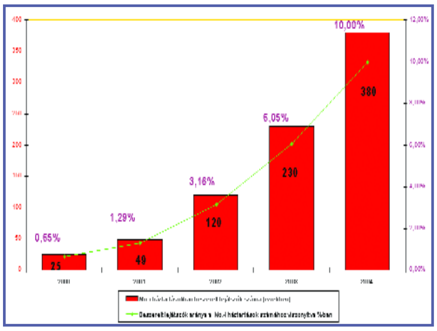
Az amerikai és az európai piac összehasonlítása

Forrás: Screen Daily



DVD lejátszók száma és aránya Magyarországon

Forrás: WHV Strategic Planning (GfK, Nielsen/Vantas)



1. táblázat: Asztali DVD lejátszók bevezető árai Magyarországon

	2000	2001	2002
Grundig	53000	44000	35000
Sony	80000	71000	50000
Philips	65000	53000	44000
Névtelen	-	44000	30000

Forrás: GfK

A lemezek forradalma

Még érdekesebb a korongok értékesítését megnézni. Érdekes, hogy bár jómagam évekig dolgoztam videotékákban, mégsem vásároltam soha egyetlen műsoros kazettát sem. Persze erre mindenki rávágja, hogy na ja, másolni olcsóbb, mint venni, de azért a helyzet jóval árnyaltabb. Ne szépítsük a dolgot: ma már „hála" a képzett programozóknak (DivX és társai) és a szélessávú Internetnek, a DVD-rippekhez talán még könnyebb hozzájutni, mint anno a kalózkazettákhoz – és mégis havi-kéthavi rendszerességgel vásárolok DVD filmet, noha az áruk még mindig húzós, de hál' istennek mostanság már egy kiváló kép- és hangminőségű, duplalemezes változat már 6000 Ft körüli

DVD-FORMÁTUMOK:

DVD5 (1 oldalas, 1 rétegu)
DVD10 (2 oldalas, 1 rétegu)
DVD9 (1 oldalas, 2 rétegu)
DVD18 (2 oldalas, 2 rétegu)

A világ felosztása régiókódok szerint

1-es régió:	Amerikai Egyesült Államok, Kanada
2-es régió:	Európa, Japán, Dél-Afrika, a Közel-Kelet, Egyiptom
3-as régió:	Délkelet- és Kelet-Ázsia, Hongkong
4-es régió:	Ausztrália és Óceánia, Közép- és Dél-Amerika, Karib-térség
5-ös régió:	a volt Szovjetunió területe, Afrika, Észak-Korea, Mongólia
6-os régió:	Kína
7-es régió:	nem használják
8-as régió:	nemzetközi területek

Ezeken kívül léteznek úgynevezett régiófüggetlen, 0-ás kódú lemezek is.

A DVD-ken leginkább használt hangformátumok

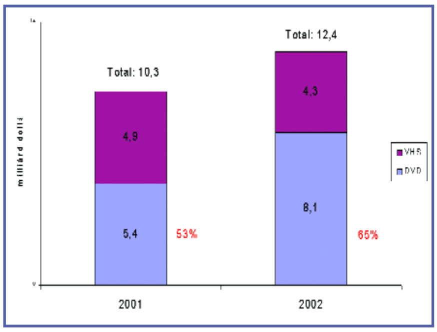
mono	1 csatorna
sztereo	2 csatorna
Dolby Surround	3 + 1 csatorna
Dolby Digital	5 + 1 csatorna
Dolby Digital EX	6 + 1 csatorna
DTS (Digital Theater System)	5 + 1 csatorna
DTS ES (Digital Theater System Extended Surround)	6 + 1 csatorna

áron megvásárolható (lásd megint csak pl. a Harry Potter). A miértre a választ tulajdonképpen a DVD formátumának bemutatásakor leírtam, a minőségen át az extrákig ebben minden benne van, és persze az ember előbb-utóbb eljut egy kisebb házimozi-rendszer megvásárlásáig (vagy legalábbis a gondolatáig), tehát amolyan gombhoz a kabátot effektusról van szó.

A DVD korongok elterjedéséhez persze a filmstúdiók megfelelő reagálása is kellett. A pénz szava súlyos erőnek bizonyult, így mára szinte minden film elérhető DVD-n. Az USA-ban egy felmérés szerint háromszor annyi DVD fogy, mint VHS-kazetta, kezdenek eltűnni a videotékák – megindult az a fajta átalakulás, mely jó évtizede már lezajlott a magnókazettákról a CD-kre való áttéréskor. Ráadásul ez jóval látványosabb is, hiszen ott mindkét formátum hordozható volt, és azért el kellett telnie egy időnek, míg megjelentek és elterjedtek a gépkocsikban használható CD-lejátszók és a discman-ek. A DVD-VHS viszonylatban csak előbbi a valóban hordozható, a noteszgépekbe építhető lejátszók lényegesen hamarabb váltak elérhetővé. Érdekes, hogy bár az USA szinte minden háztartásában van videomagnó, mégis egy-egy sikeres filmből több DVD korong fogy, mint kazetta, és ma már azt is elértük, hogy a DVD értékesítés bevételei bizonyos esetekben lehagyják a mozi forgalmazásából befolyó összegeket!

A VHS és DVD piac megoszlása Amerikában

Forrás: New York Times, L.A. 2002. augusztus 25.



Bár elemzők szerint a videokazetta-kölcsönzés 2005-ig túlsúlyban marad, a DVD-k forgalma már 2003-ra eléri ezt, és 2006-ra a VHS-eladások 18 milliárd dolláros eladásához alaposan felzárkózik a DVD értékesítés a maga a 15 milliárdjával.

HAZAI BUMM

Kis hazánkban a DVD-lemezek forradalma még látványosabb. 1998 tavaszán jelentek meg az első fecskék idehaza az InterCom jóvoltából, az év végére 53 feliratos film jelentette a kínálatot. 2002 őszén már közel 1500 kiadvány közül válogathattunk, ami tényleg elképesztő, és ennek arányában is fogynak a lemezek, éves szinten egy lejátszó-tulajdonos kb. 10 korongot vásárol manapság. Szerencse, hogy nemcsak a kiadványok honosítása terén kezd a magyar DVD-ipar a világ élvonalába kerülni, de a hazai sikerek is egyre-másra jelennek meg az üzletek polcain, legyen szó gyermekkorunk rajzfilmjeiről (Gusztáv, Mézga-család, Magyar népmesék), régi (Hyppolit, a lakáj, Oldás és kötés) vagy új sikerekről (Valami Amerika, Koltai-sorozat).

A slágerlisták élén persze a szuperprodukciók állnak, a Mátrix a maga 30 ezres eladott példányszámával, vagy a Gladiátor, a Gyűrűk ura, Star Wars I jó 25 ezres eladásokkal. Ezek már mind elérhetőek, ahogy említettem is, a 6000 forintos „fájdalomküszöb” magasságában, míg a hazai sikerek már a VHS-árakat ostromolják, azaz 3-4 ezer forintért juthatunk hozzájuk, és valóságos háború dúl az egyes újságok és magazinok között, hogy ki tud jobb filmet mellékelni kiadványához, ezek 2000 forint körüli ára már valóban megfizethető.

Itt említsünk meg még egy dolgot, és ez ama bizonyos régiókódok kérdése. Ezt szintén a filmstúdiók és -forgalmazók kérésére találták ki, mivel a világ egyes részein más-más időpontban jelennek meg a filmek a moziban, így a DVD-t is ennek megfelelően kell megjelentetni. A világ nyolc részre van osztva, hazánk Európa nagy részéhez hasonlóan a 2-es régióba tartozik. Ez azt jelenti, hogy a hazai piacon lévő lejátszókban csak az ilyen kódolású filmeket tudjuk lejátszani (pontosabban: egy bizonyos mennyiségű – általában 5 – azonos kódú film lejátszása után a régió száma „beég” a készülékbe). Persze vannak módszerek a függetlenítésre, bár kérdéses, hogy ez megéri-e – itt nemcsak arra gondolok, hogy egy 1-es lemezen nincs magyar hang vagy felirat, de a szigorú USA törvények miatt sokszor erősen cenzúrázott, megvágott anyagot kap az amerikai vásárló, míg idehaza általában a vágatlan verzióhoz tudunk hozzájutni.

TEGNAP, MA, HOLNAP

Itt tartunk tehát most, és alig több mint 100 év telt el az első mozifilm-bemutató óta. A fejlődés tehát elképesztő, és a szélessávú Internet, valamint az egyre jobb technológia mind újabb és újabb lehetőségeket tár fel. Épp ezért nehéz lenne megjósolni a jövőt – a ma mindenképp a DVD jegyében telik.

]{redenc

HOMOK A GÉPEZETBEN

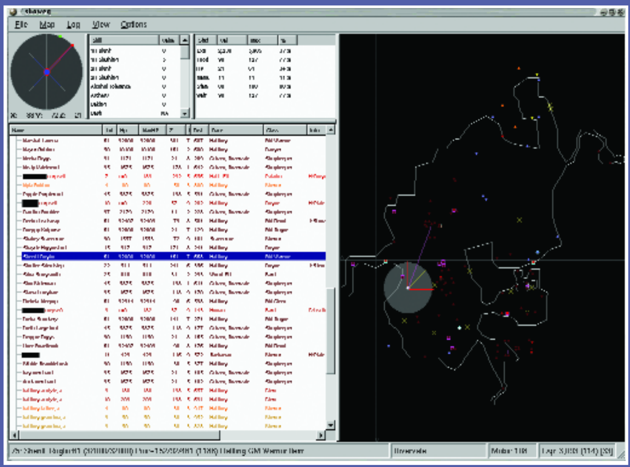
Amikor az emberfia a számítástechnika napi híreit böngészi az Interneten, egyre inkább az az érzése, hogy idehaza ismét megállt az idő, és kezdünk alaposan lemaradni. Miközben a hazai telekommunikáció soha nem látott mélyponton van, és emberek tízezrei számára elérhetetlen a világháló, tőlünk nyugatra a telefónia és az otthoni szórakoztatás végleg összeforrt, és az iTV, azaz az interaktív televízió ma már a mindennapok eszközének számít.

Fenti eszmefuttatás azon tavaly december 18-i hír kapcsán született, melyben hírül adták, hogy a bSkyb és az Eidos szerződést írt alá. Ennek értelmében Lara Croft, azaz a Tomb Raider 2D-s platformjáték formájában megjelenik a brit Sky Active digitális televíziós szolgáltatás előfizetőinek képernyőin.

Digitális televíziózás. Hogy mi is ez a szolgáltatás, mely 1998 októberében indult, és jelenleg Nagy-Britannia és Írország több mint hat millió otthonában fogható? Kis ízelítőt már kaphattunk belőle tavaly, a Forma1 egyik közvetítésében, melyben az általa kínált látványt élvezhettük. A Sky Sports Active-ban ugyanis a néző több sporteseményközvetítésénél tetszése szerint választhatja ki, melyik kamera képét nézi, statisztikákat kérhet le, sőt a meccs alatt online fogadásokat köthet és kvízjátékokat játszhat a tévével és a telefonvonallal összekötött „varázsdoboz”, a digibox segítségével. A Sky News Active hírszolgáltatásában akár nyolc képernyőn követhetjük az aktuális híreket, miközben véleményünket azonnal elküldhetjük e-mailen a műsorba. A Sky Movies Active-ban magunk választhatjuk ki, mely filmeket szeretnénk megnézni, DVD-t rendelhetünk, nyereményjátékokban vehetünk részt. Mindezekhez SMS- és online bankszolgáltatás, TV-chat és egyéb hasznos dolgok társulnak. (Mindezt egyszerre is akár, azaz filmnézés közben rendelhetünk magunknak egy pizzát, vagy elolvashatjuk fontos leveleinket, SMS-einket.)
És ha mindez nem elég, egy gombnyomásra rengeteg játékkal csaphatjuk agyon az időt: Tetris, Torpedó, Póker, a Cartoon Networks játékai – Scooby Doo, Tom&Jerry – vagy az Atari olyan hírességei, mint a Pong, Centipede, Asteroids, Breakout. Ehhez jön idén az említett Tomb Raider: Apocalypse, Episode 1: The Eye of Osiris, mely egy sorozat első darabja, és amelyet a Minds Eye Productions fejleszt a Sky Gamestar, a Sky TV játékportálja számára. A játékban 10 szinten kalandozhatunk Lara segítségével, hagyományos 2D-s stílusban, azaz a teljesített pályákat jelszó segítségével játszhatjuk újra, és a pályákon elhelyezett kristályok segítségével menthetjük el játékállásainkat. Egy-egy menet 75 pennybe kerül, ami elég baráti árnak mondható. (A Minds Eye nekünk, PC-seknek főleg a meghökkentően ötletes Sheep révén lehet igazán ismerős.)

Az interaktív televíziózás természetesen főleg az USA-ban dívik, ahol a legnagyobb szolgáltató a Wink, melynek Interactive DirectTV műholdas rendszere nagy népszerűségnek örvend, hiszen a különféle műsorokat rengeteg hasznos dologgal egészíti ki – a híres Jay Leno show alatt egy gombnyomásra lekérhetjük az aktuális vendég életrajzát, vagy megrendelhetjük a zenei fellépő CD-jét, a CNN hírműsorai alatt háttérinformációkat kérhetünk le, vagy tőzsdei híreket böngészhetünk. A DirectTV és a műholdas set-top-boxokhoz kapcsolódik egy viszonylag új technika, a PVR vagy DVR (Personal vagy Digital Video Recorder). Ez a jószág a számítógép és a videomagnó kereszteződése: a TV adását rajta keresztül nézve folyamatosan rögzítjük a műsort, így „visszapörgetve” újranézhetünk egyegy jelenetet, lelassíthatjuk azt, kimerevíthetjük stb.. Ma még a DVR-ek ára elég magas, és nem is túl nagy az érdeklődés irántuk. Egyelőre két biztos befutó van: a ReplayTV és a TiVo. A Microsoft is beszállt a versenybe az UltimateTv megjelentetésével, de hamarosan leállították az egészet – akkoriban sok találgatás indult el, miért. Két tipp született: vagy az Xbox-ban, vagy az új Media Playerben jelenik meg az utódja. Nos, minden jel szerint az utóbbi a győztes.

A Microsoft új üdvöskéje. Bill Gates, a Microsoft elnöke többször is nyilatkozta, hogy cége a jövőt a számítástechnika és az otthoni szórakoztató elektronika összemosásával képzeli el. Ennek egy része már megvalósult, gondoljunk csak a Japánban már sorozatban gyártott, Internetre kötött hűtőszekrényekre. Az MS új operációs rendszereiben a szélessávú kommunikációs csator-



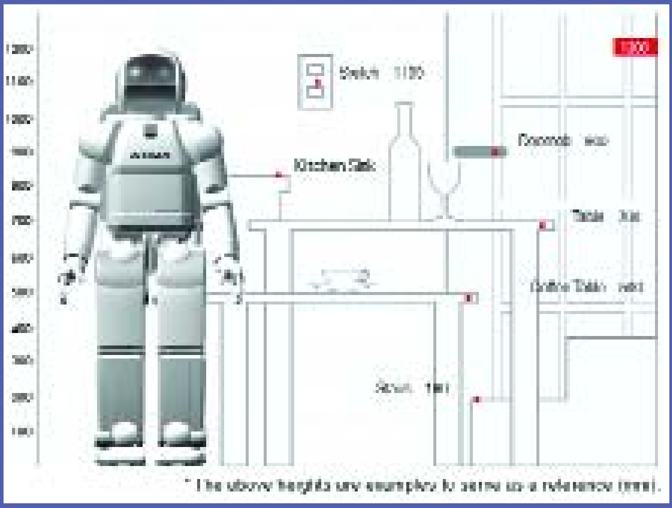
nák integrálását tűzte ki célul, és ennek jegyében mutatta be a cég 2001. december 11-én New Yorkban a Microsoft Windows Media Technologies új gyermekét, melynek a Corona kódnevet adták. A technológia nem kevesebbet ígér, mint azt, hogy segítségével az Interneten keresztül mindenféle késés és várakozás nélkül, valóban online módon nézhetünk HDTV minőségű filmeket (1080p, szemben a DVD 480 pixeles felbontásával), miközben egy teljes film mérete az új tömörítési eljárásnak köszönhetően mindössze kb. 350 Mb. Ehhez természetesen egy új codec járul, mely web alapú, hat csatornás, teljes spektrumú és felbontású (24 bit / 96 KHz) surround hangot kínál. A technológia képességeit tavaly februárban mutatták be, a Larry Fesseden rendezte független filmet, a Wendigo-t vetítették le segítségével Seattle és Dallas erre felkészített mozijaiban.

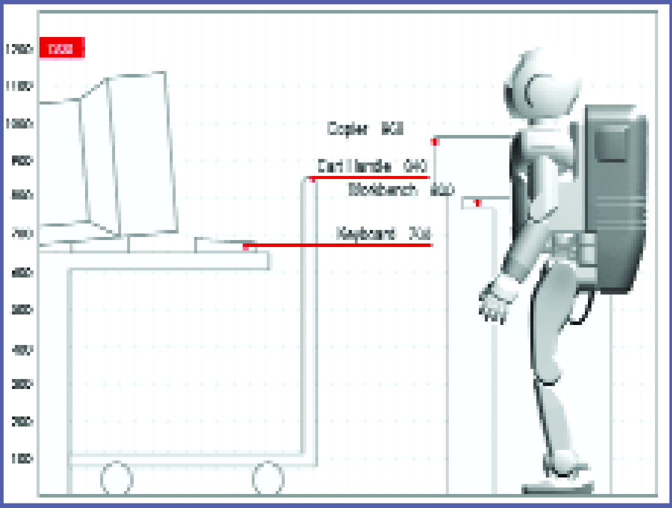
Ma már elmondható, hogy a teljes ipar felsorakozott a Microsoft mögé. Az említett New York-i bemutatón jelentették be, hogy a legnagyobb DVD-chip gyártók, mint a Cirrus Logic, ESS Technology, LSI Logic, STMicroelectronics és Zoran támogatják a Coronát. Ezután jött a tavaly áprilisi bejelentés az nVidia és az ATI részéről, melyben a két nagy közvetve szintén keblére ölelte az új technológiát a DirectX 9 támogatásával, hiszen ennek része a Corona. Végül tavaly szeptemberben aztán a vezető set-top-box chipgyártók is beálltak a sorba, vagyis a jövőben minden készülék ismerni és használni fogja az új formátumot. A bejelentések egyre sorjáznak, és nem kétséges, hogy mindez jelentősen át fogja szabni az otthoni szórakoztatás képét – legalábbis a „világ szebbik felén”. Idehaza az interaktivitás egyelőre a különféle tévéműsorokba való betelefonálásban merül ki – persze ha az ember kap vonalat. Ez még azért nem ugyanaz...

Online csalás. És most valami teljesen más („And now something completely different”, ha már a jó britekkel indítottuk a cikket), hogy kicsit oldjuk a témát, és visszatérjünk fő profilunkhoz, a játékokhoz. Tavaly december 2-án jelent meg a hír, hogy a Sony háborút indított a népszerű EverQuest játék csalói ellen. Névtelen programozók egy csoportja ugyanis elkészített egy ShowEQ nevű kiegészítést, mely a játékosok számára egy részletes térképet kínál, melyen minden szörny, a számítógép által irányított karakter és a többi játékos is fel van tüntetve. (Számomra mondjuk nem tiszta, miért jó ez, hiszen az olyan játékok, mint az EQ lényege épp az ismeretlen terület felfedezése, és attól izgalmas az egész, hogy nem tudod, segítőbe vagy valami rettenetes szörnybe botlasz-e a következő lépéseddel. Olyan ez, mint felcsapott lapokkal kártyázni, de hát amúgy sem értem én ezt a mi világunkat...)
A csaláshoz egyébként egy külön PC kell, mely a játékos gépével egy hálózaton üzemel, és Linux fut rajta. A program fogadja a játékosnak küldött adatcsomagokat, és dekódolja, hiszen ezen csomagokban minden információ benne van, csak persze nem jelenik meg a térképen. (Azért kell külön gép, hogy ne lehessen megtalálni.) A Sony első lépésben új, hatékonyabb titkosító eljárással csomagolta össze az adatokat, de ennek megfejtése mindössze egy hetet igényelt a képzett hackerektől, sőt rájöttek, hogy az új eljárást könnyebb feltörni, így sokkal hatékonyabb és gyorsabb lett a csalóprogram. A japán óriáscég most újabb kódoló eljáráson dolgozik, miközben a programozók a ShowEQ Windowsos átiratán munkálkodnak. A csata kimenetelét igyekszünk nyomon követni...

Űrhajós az autószalonban. Mivel van még egy kis helyem, jöjjön itt egy újabb beszámoló a robotika aktuális fejlesztéséről, hiszen előző számunkban már beszámoltunk a japánok két új robotállatáról. Ezúttal azonban kétlábú kivitelről van szó – a jó nevű Honda tavaly, december 11-én mutatta be Asimo-t, „aki” leginkább egy törpe űrhajósra hajaz. (Neve „lábakat” jelent japánul, de gyanúsan emlékeztet Asimovra...)
A másfél méter magas robot tud járni, lépcsőt mászni, hangokat és gesztusokat felismerni – ha tulaja egy pontra mutat, odamegy, ha kezet nyújtanak neki, ő is viszonozza ezt. Képes tíz gazda képét tárolni, őket felismeri és nevükön szólítja, fejével követi a közeli emberek mozgását, és kész bármikor segíteni. Idén már bérelhető is a jószág, potom 162 ezer dolláros évi díjért. A Honda autószalonokba „alkalmazza” Asimo-t – a robot rádiós összeköttetésben áll az üzlet szerverével, ahonnan le tudja kérni az eladni kívánt autó adatait. Az őrületre jellemző, hogy februárban a New York-i tőzsdét hagyományosan megnyitó harangot is ez a „csodalény” rángatja majd meg. Íme, a jövő tisztán kirajzolódik – robotok dolgoznak majd helyettünk, mi meg el sem mozdulunk az interaktív tévék elől. A kör bezárult...

]{redenc





A QNX/NEUTRINO6 ATOMSTABILAN,

Üdvözlök minden olvasót, akit a kíváncsiság a cikk második részének elolvasására ösztönzött! A technológia különlegességeinek és előnyeinek egekig magasztalása után ejtsünk most szót a hátrányairól és TÉNYLEGES otthoni felhasználásáról is...

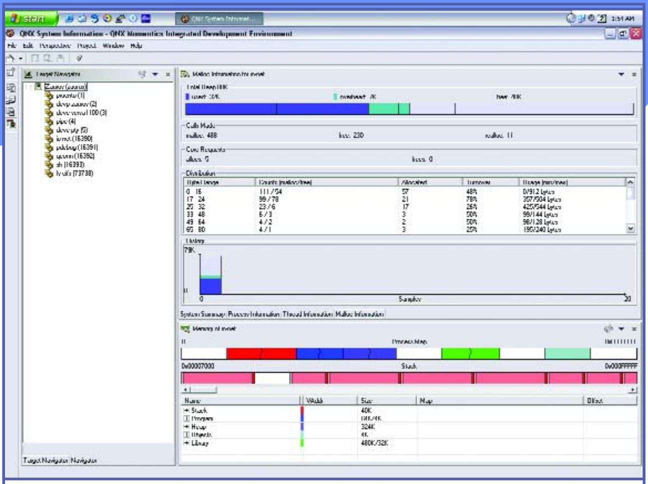
Melyek a QNX hiányosságai általában – és otthoni alkalmazásnál?

1. Nem-ipari minőségű hardveren soha nem hozhatja az igazi atomstabil formáját. Mivel a hiperarchitektúrának köszönhetően bármely megpukkant szoftveres építőelem az egész rendszer újraindítása nélkül feléleszthető, egy több ponton elérhető gép (billentyűzetről, soros terminálról, hálóról is) itt csak a fizikai hardver kemény megpukkanásától tud egészen lebénulni!
Otthoni pécé hardver esetén sajna ezzel elkerülhetetlen találkozni, bármilyen jó is a szoftver.

2. Már a kezdetektől fogva a Neutrino NEM törésbiztos. Az üzembiztonságával semmi probléma, ám tavaly kiderült, hogy minden olyan Neutrino-alapú rendszerre, amelyre csak jogosult felhasználók léphetnének be, a crackerek egy rosszindulatú vagy naiv juzer segítségével négy különböző módon is betörhetnek, és teljes körű rendszergazdai jogosultságot szerezhetnek rajta. Hibafoltozgatás történt ugyan, de tudomásom szerint a négy módszerből kettő a mai napig, a legfrissebb 6.2.1-es nemnyilvános verzióban is jelen van még. Nem kell megijedni, a törésállóság így is minimum egyenértékű egy agyonbiztosított, finomhangolt Windows szerverével.
Ahogy a „töréspontok" leírását átolvastam, azok nem lame programozásból fakadtak, hanem csupán abból, hogy a technológia ipari kiaknázhatóságát nem korlátozták le csak azért, hogy egy átlagos jellegű unix szerverként is cracker-biztosan felhasználhatóvá váljon. Az általános unixok, legyen az akár Solaris vagy csupán egy linux, hasonlóan nem képesek a Neutrino-t a saját alkalmazási területén kiváltani.

3. Nem kívánnak minden újonnan megjelenő hardverhez meghajtó programot írni, ehelyett olyan hardverre korlátozzák a figyelmüket, mely már ismert és jól bevált az alkalmazás során.
Egy újonnan megjelenő chipnek nemcsak „gyorsnak" vagy „modernnek", de atomstabilnak és strapaállónak is kell lennie, hogy azt szoftverrel támogassák.

4. A Photon grafikus rendszernek a valós gyakorlatban csak a hardverközeli része, az ún. 'io-graphics' képes kiemelkedően nagy teljesítményre.
Bár ez a részelem jóval túltesz az oprendszerek nagy többségében használt hardverközeli grafikus szoftverrétegeken, ám magas szintű részelemei számos teljesítményrongáló hibával bírnak, amit tetéz még a magukban az alkalmazásokban is gyakran elkövetett lamerség. Ami igazán nagyon zavar, ezek a cég saját maga által fejlesztett, és a felhasználók által leggyakrabban használt grafikus alkalmazásaiban éppúgy jelen vannak! Azért olyan keserves ezzel szembesülnöm, mert TUDOM, LÁTOM, ugyanaz a funkció egy másik, helyesen megírt Photon progiban mire képes.



A QNX fejlesztői rendszere, avagy a Momentics, mellyel a QNX mellett akár Solaris-ból vagy Windows-ból is lehet kényelmesen QNX Neutrino programokat fejleszteni (a képen a Windows verzió).

5. A v6.2 „Momentics" egy súlyos változást hozott magával a programcsomagok és a programlerakatok számára. Megváltoztatták ugyanis a programcsomagok formátumát, és a programlerakatokhoz is új formátumot terveztek, de ezzel leginkább megkeserítették a juzerek életét... Kétféle csomagtelepítőt kell használni, hisz minden program vagy az egyikkel, vagy a másikkal hajlandó csak felkúszni a vinyóra (néha egyikkel sem)...
A helyzet szerencsére javulni látszik – a hivatalos és a magánkézben lévő lerakatok is sorozatosan átállnak az új formátumra!

6. Nagyon hurka az otthoni felhasználású programokkal való ellátottság, még a fentieket figyelembe véve is, ha összehasonlítjuk a nem ipari oprendszerek programellátottságával.

EMULÁTOROK – EGY VÁRATLAN PROGRAMFORRÁS!

A játékprogramok terén szegény Neutrino nyomorult egy helyzetben van. Az itt felsorolt néhány, más oprendszerekről átírt, vagy eredendően rá kifejlesztett emulátor viszont új, fél-legális játék és felhasználói program forrást jelent az NTO6 juzerek számára!

phMAME – a népszerű 'Arcade'-gép emulátor Photon verziója.
ZSNES – Super Nintendo emu.
mupen64 – Nintendo N64 emu.
Bochs – x86 avagy 'pécé' szimulátor, mely hardverszintű precizitású emulációt nyújt, viszont rettentő lassú szimulált pécét eredményez. Előnye mégis, hogy ismét játszhatóvá vállnak az XT-486 korszak mindazon termékei, melyekhez a mai gigaherz-gép már túl gyors, a vindozikszpí pedig nem eléggé kompatíbilis.
AmigaOS/XL – ez inkább az Amiga oprendszer hatékony emulációja, mint az Amiga hardveré. Az én öregecske otthoni kétprocis P133 munkaállomásomon oprendszer szinten egy állati gyors grafkártyás 68040/33, hardver szinten viszont csak egy bővítetlen A1200 teljesítményét hozza.

Nem állhatom meg, hogy ne csináljak legalább egy pillanatképet – tessék megnézni, az EMULÁLT gépen DIVX-et nézek, nem is akármilyen teljesítménnyel (a dual P133-hoz képest).

Mindezen emulátorokra rá lehet bukkanni a már leírt két stuffos linkről elindulva.

Ideírom, mert totál a fordítottja jelen témának – az egyik fejlesztő átírta a Neutrino-t SEGA DREAMCAST játékgépre. Azért nem az előző mondat végére került a felkiáltójel, mert az átírás ideje az igazi hír, a QNX modularitását és rugalmasságát alátámasztandó mindössze két napot igényelt!!! :)
URL: *http://www.astranetwork.com/~jeremy/qnxdc*

OPERÁCIÓS RENDSZER

FÉNYSEBESEN. MÁSODIK RÉSZ

MEGSZŰNT WEBCÍMEK!

Biztos mérgesek voltatok, hogy az előző cikkben közölt URL-ek nem működtek. Hogy mi az oka? A cikk első felének megírása óta átszervezték a *www.qnx.com* honlapjának egyes részeit, többek között eltávolították a korábbi technológiával készült bemutatóanyagokat. Most is gőzerővel dolgoznak az oprendszer új,sokat ígérő verzióján, a QNX/Neutrino6.2.1-n, és azzal szándékoznak új bemutatóanyagot, pl.: egyflopis demo-t készíteni. De addig se kell várakoznotok, itt meglelitek a korábbi LAN ill. modemes 1.44 demo másolatait:
URL: http://qnx.tucows.com/qnxrating.html

A számítógépipar fejeseivel és szakértőivel készített kiértékelés-video magyar feliratos változata pedig a weben pedig (XviD formátum):
URL: http://call.of.cthul.hu/~hoild/qnx_feliratozott.avi
(Volt egy kis félreértés a már leközölt URL-el kapcsolatban, emmiatt mindenkitől elnézést kérek, de most már az is müxik.)

A "MAME" játéktermi videojáték emulátor Photon verziója

Akkor hát felrakjuk-e az otthoni gépre?
Legalább csak megnézni mindenki számára, MINDENKÉPP ÉRDEMES! Ehhez fel sem kell telepíteni, csupán boot-olni a bemutató flopiról vagy a CD-ről. Általánosabb és kényelmes otthoni használatra mindenképp javaslom a januárban érkező v6.2.1 kivárását. Az nemcsak valódi újdonságokat fog felmutatni a 6.1-hez ill. a 6.2-höz képest, de igencsak élvezetes külső fejlesztésű cuccokat is futtatni képes. Olyan stuffokról van szó, melyekkel a QNX már otthoni oprendszerként is felveszi a versenyt a legfelhasználóbarátabb friss linux-okkal!
URL: http://get.qnx.com

Ha több kiszerelésben tennék elérhetővé, a legnagyobb „RTP 6.2.1 NC” CD ISO letöltését javaslom, hogy ténylegesen is használható legyen a stuff.
Itt ellenőrizhetitek a támogatott kártyák listáját:
URL: http://www.qnx.com/support/sd_hardware/

Az eddigi CD-k háromféle módon tették futtathatóvá a QNX (ejtsd: kjuniksz) neutrino-t, és ez valószínűleg a most megjelenő 6.2.1 CD esetén sem fog változni:

1. Fel lehet telepíteni róla egy külön partícióra, ekkor a saját, rendkívül megbízható fájlrendszerére formázza át a vinyó helyi területét.
2. Fel lehet telepíteni Windows-on belülre, ilyenkor a kiválasztott FAT32 partíción egy nagyméretű fájlt hoz létre, oda belakja magát, és a szükséges hálózati stb. beállítások egy részét megpróbálja automatikusan kiolvasni a Windows-ból.
3. El lehet indítani telepítés nélkül is, egyszerűen a CD-ről boot-olva az egész oprendszert – ha ez így nem menne, létre lehet hozni még a Windows-on belülről a CD saját menüprogramja segítségével egy spéci indító flopilemezt, és attól kezdve a boot-olás a CD-ről fog majd folytatódni.

Tényleges vinyóra telepítéséhez előbb mérlegeljétek a következőket:
HA programozgatni akartok a modern programnyelvek (perl, PHP, python, ruby) vagy hagyományosabb script-nyelvek (pl. Tcl/TK, shell-scripting, C, C++) bármelyikén, esetleg világszabvány adatbázisok kezelését és programozását akarjátok tanulni (mySQL, PostgreSQL, Berkeley DB), itt kényelmes, ám penge fejlesztői környezetre találtok. JAVA VM-ből is van öt-hatféle, és legalább két fejlesztői SDK (egyik a J2EE).

HA olyan általánosabb feladatokat szeretnétek végezni, mint a szöveg- és táblázatkezelés (AbiWord, heteken belül lesz GoBe Creative is), képszerkesztés (Gimp, napokon belül lesz Pixel32 is), valamint a legkülönbözőbb kép-, videó-, és zeneformátumok lejátszása, nézegetése, mindenféle és fajta internetezés – minderre van stuff, és nem fog meló közben az egész oprendszer a legrosszabb pillanatban megpukkanni!
HA játszani akartok, nem hiszem, hogy beérnétek a régi játékok, pl. Descent, Hexxen, QuakeIII, Abuse, Doom stb. választékával, vagy az emulátorok használatával – nem mondtam, hogy töröljétek le a Windows-t, ilyesmire az való!

Leírom két programlerakat ill. linkgyűjtemény címét, ezekről elindulva borzalmas mennyiségű további lerakatra és stuffra lehet rábukkanni. Amikor volt rá módom és alkalmam, naponta találtam legalább hatvan mega új Neutrino stuffot, és az ún. „Repository”-ból (programlerakat) a grafikus telepítővel közvetlenül a webről felrakhattam azokat a vinyómra!

Az eQuip, avagy QNX Neutrino az iPAQ PDA-ra

URL: http://www.me.iitb.ac.in/~mritun/qnx.php3
URL: http://sourceforge.net/projects/openqnx

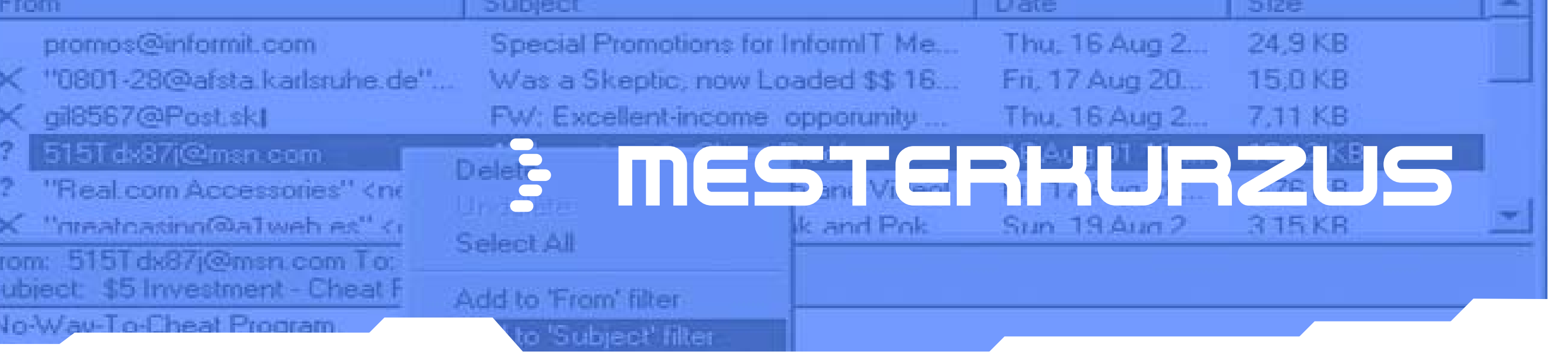
Íme két QNX-hírekkel foglalkozó hírlap elérhetősége, ahol MINDEN új stuffról értesülhetünk:
URL: http://www.qnxzone.com
URL: http://www.openqnx.com

Ne felejtsétek, „QNX IS COOL!” – ti is bizonyosodjatok meg róla!

A LINUX MEGALKOTÓJÁNAK ÉRTÉKELÉSE, ÉS A TÉNYEK

A QNX minden változata húsz évre visszamenőleg a „programok közti üzenetcsomag küldés” (message-passing interprocess communication) technológiára építkezik. Ezt a technológiát a Linux híres megalkotója egészében véve úgy minősíti, mint ’hülyeséget’, és minden message passing OS-t „játékszer-oprendszernek” tart.
Ehhez képest a NASA pl. az űrsiklókon a Neutrino-t az automata optikai érzékelős dokkolórendszer vezérlésére használja, míg linux-ot tudtommal eddig egy zéró-gravitációs térben való burgonyatermesztési kísérlet ellenőrzésére használtak csak odafenn. (Egy bónusz megjegyzés – a másik, rendkívül alacsony órajelű hardveren is gyilkosan gyors reakcióidőket produkáló oprendszer, az AmigaOS, szintén message-passing alapú...)

Hoild/Enc



MESTERKURZUS

Köszöntünk mindenkit, immáron 2003-ban. Reméljük, mindenki sikeresen átvészelte a bulikat, és szilveszterkor megfogadta, hogy idén előfizet a PC GURU-ra. Pár napra r0t0 kollégával mi is kénytelenek voltunk megszakítani a Karib-szigeteki nyaralásunkat, hogy megírjuk nektek e rovat új számát. Leveleiteket továbbra is várjuk a szerkesztőségünkbe, ha véleményetek, problémátok van, igyekszünk rájuk válaszolni, ahogy eddig is. Mostani számunkban az IRC lesz a téma, mivel a múlt héten több kérdés is érkezett vele kapcsolatban, amik túlnyomórészt abból álltak, hogy egyáltalán hogyan is kell használni, ezért ezúttal az alapokat fogjuk egy kicsit áttekinteni.

AHEAD NERO BURNING ROM V5.5.10.0

Megjelent a legnépszerűbb cd-író program soron következő, legfrissebb verziója.
A pontos változások jelen cikk írásakor még nem ismertek, de valószínűleg néhány apróbb bugfix, valamit új cd-írók támogatása került bele.
Ár: $49
Weblap: www.nero.com

MUSICMATCH JUKEBOX V7.50.1026

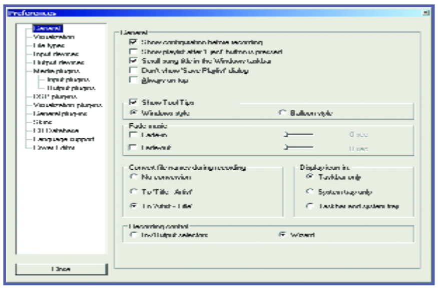
Egy másik régi kedvencünk szintén új ruhában. Többszörös tesztgyőztes programról van szó, nem véletlenül várták sokan a 7.5-ös sorozat legújabb tagját. A teljesség igénye nélkül a program funkciói:

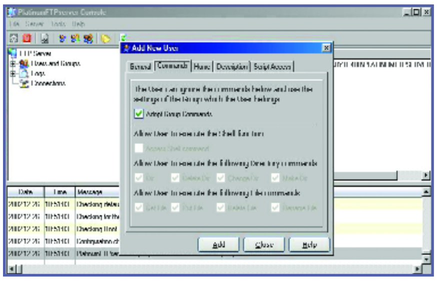
- Internetes rádió és video streamek támogatása, sőt akár saját magad is létrehozhatsz egy állomást. Playlist-ek, „music library”-k támogatása, természetesen tetszés szerint rendezheted őket.
- Zenehallgatás közben létrehozhatsz saját készítésű tapétákat a desktop-odra, és cserélgetheted is azokat.
- Internetre felcsatlakozva számtalan ingyen letölthető zene között válogathatsz.
- Tökéletes minőségben (a készítők szerint) rippelhetsz audió cd-ket mp3-ba, wav-ba vagy wma-ba.

Erre garancia lehet, hogy a Jukebox Plus már az mp3PRO encoding-ot alkalmazza, tehát elvileg a kapott hang valóban jobb minőségű lesz.
Természetesen az id3 automatikus kitöltése alaptartozék.
Az elkészült ripet „masterelheted” is, továbbá normalizálásra (hangerő utólagos állítása), pattogások, sziszegés kiszűrésére is lehetőség van. Sőt, mazochistáknak ajánlható
a hang különféle 3D effektekkel való átalakítása is.
A kapott zenéket azonnal cd-re írhatod, az új Plus verzió már a 40x írókat is támogatja,
akár audio, akár mp3 cd-k esetében is. A lemezekhez borítót is nyomtathatsz, előre elkészített sablonok segítenek, de önállóan is kiélheted művészi hajlamaidat.
Ha nem tetszik a program megjelenése, semmi gond, teljes körűen skinelhető, sőt a vizualizációs plugineket is állítgathatod.
A program ismeri a leginkább elterjedt hordozható mp3 lejátszókat, és azokra néhány pillanat alatt áttöltheted a kedvenc zenéidet.
Ár: $19.99
Weblap: www.musicmatch.com

AHEAD NEROMIX V1.3.1.5

Ha a MUSICMATCH Jukebox tudását tekintve szinte olyan volt, mint egy Nero és egy Winamp együtt, akkor ez a program még inkább olyan.
Számomra a legfontosabb különbség, hogy a NeroMix a nagytesó Nero Burning Rom cd-író modulját örökölte, ami már bizonyította kiváló minőségét.
Kényelmesen, BURN-Proof és Just-Link támogatással perzselhetjük fel frissen elkészült audió anyagainkat lemezekre.
A NeroMix számomra nagyon szimpatikus volt. Könnyen átlátható, akár a Winampból is nagyjából ismerős Preferences panel biztosítja, hogy gyorsan elsajátíthatjuk a kezelését.
A program lehetőséget ad adat vagy audio cd-kről történő másolat készítésére, ám ez önmagában még nem rendkívüli. Viszont széleskörűen támogatja a külső, analóg vagy digitális forrásról történő hangrögzítést is.
Egyszerű, de hatásos eszközökkel szerkeszthetjük a





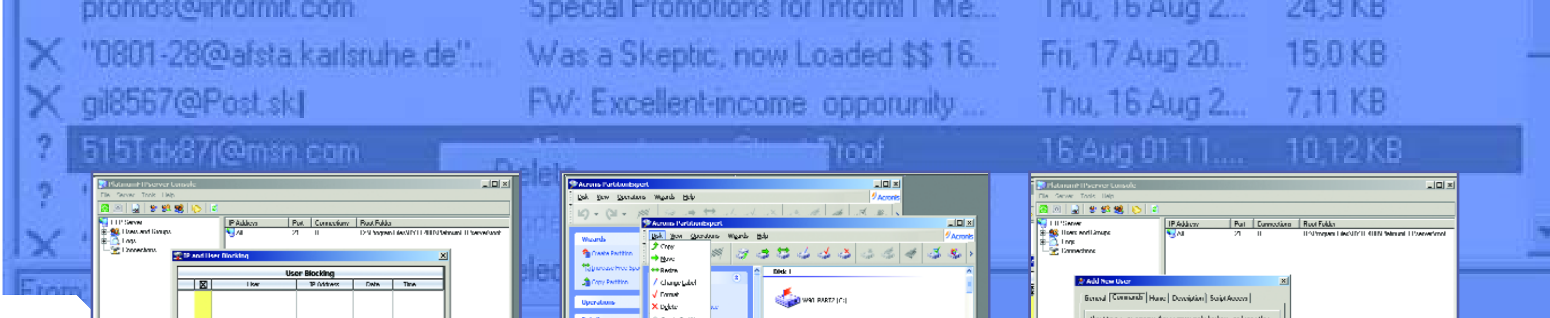
kész hangot, mixelhetünk, stb. Még egy cd-borító készítő is belefér a programba, ami így abszolút ajánlott vételnek számít.
Regisztráció ára: $22
Weblap: www.nero.com

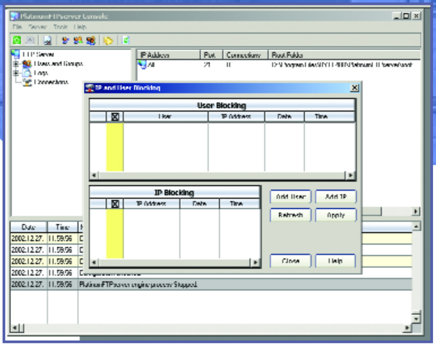
PLATINUM FTPSERVER V1.0.6

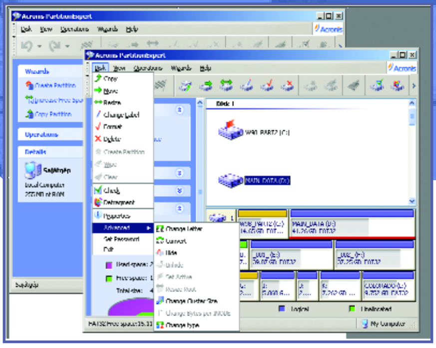
Elég zsúfolt piacon kell helyt állnia az új jövevénynek. G6(Bulletproof), WsFTP_Pro, Blackmoon, ServU, Guildftpd, hosszú a sor, és bizony nagy nevek ezek. De nézzük, mit is tud a kicsike. Kellemes meglepetés, hogy rögtön magyarul is tud hozzánk szólni.
Ha átestünk az installáció megpróbáltatásain, akkor a G6-hoz nagyon hasonló kezelőfelület tárul elénk. Rendkívül egyszerűek a beállítások, kezdők is sikeresen boldogulhatnak vele. Felületesen átnézve a felszereltségi listát, rövid időn belül elismerően bólintottam.
Ez a program mindent tud, gondoltam először, amit tudnia kell egy ftp szervernek középszinten. Egyetlen hiányosságának azt láttam, hogy nem tudtam beállítani benne, hogy egy adott felhasználó csak meghatározott IP címről kapcsolódhasson. Alaposabban belemélyedve találtam még néhány bugot, de szerencsére mindegyik megkerülhető volt.
A teszt vége felé döbbentem rá, hogy csak fix IP-ket ismer a „Connection Blocker”, dinamikusakat nem.
Ha valaki mégis rájön, hogyan lehet benne pl. 62.201.* maszkra korlátozást beállítani, ossza majd meg velünk.
Aki ezekkel a hibákkal együtt tud élni, annak viszont ajánlom az egyszerű bekonfigurálása miatt. W2k/WXP alatt service-ként is fut.
Ár: $14.95
Weblap: www.platinum-ftpserver.com

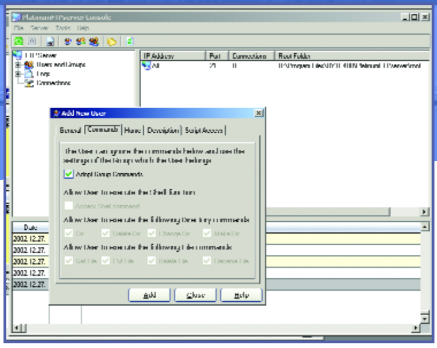
ACRONIS PARTITION EXPERT 2003

Az Acronis cég mostanában számos figyelemreméltó terméket rakott le az asztalra.
Ezek mindegyike valamilyen vincseszter- vagy filerendszer-buheráló program volt, de egyik sem hozott szélesebb körben való elismertséget. A Partition Expert 2003 talán végre meghozza számukra ezt.
A Powerquest cég Partiton Magic nevű közismert és









közkedvelt terméke volt eddig az abszolút király, ha partíciókról van szó, de most itt az új trónkövetelő. Nagyon jó esélyekkel indul csatába!
Ár: $39.99
Weblap: www.acronis.com

ZoneAlarm Pro v3.5.169

Egyike a legismertebb tűzfalprogramoknak. A sima ZoneAlarm, ami sokáig ingyenes is volt, olyan lyukas, mint a szita, ezért hát itt van helyette a Pro változat, persze ezért már sajnos fizetni kell. Teljesen felhasználóbarát vezérlés jellemzi, kezdők is ügyesen használhatják. Igazából profiknak nem is ajánlom, mert annyira nem lehet elmerülni a finomabb beállításokban.
Ár: $49.95
Weblap: www.zonelab.com

HyperSnap-DX 5.02

Van, aki nem ismeri ezt a nevet? Ha képlopásról, „screen-capture”-ről van szó, minden gyakorlott windows felhasználónak egészen biztosan ez a program ugrik be (persze a print screen gomb után :-)). Az új verzió számtalan apró kis funkcióval bővült, én magam már el sem tudom képzelni, hova lehet ezt még tovább fejleszteni. Az egy hónapja megjelent 5.01.00 verzióhoz képest ezúttal csak apróbb dolgok módosultak. Egy példa a döbbenetes felszereltségéből: amikor egy képet (amit persze képlopás után módosíthatunk is, elég fejlett rajzeszközökkel) el szeretnénk menteni, ezt nem csak a helyi merevlemezünkre tehetjük meg, hanem akár közvetlenül egy távoli ftp szerverre is.
Ár: $35
Weblap: www.hyperionics.com/

IRC

Alapok

Ez az írás főként kezdő felhasználóknak szól, hiszen a tapasztaltabbak már biztosan találkoztak az IRC-vel (Internet Relay Chat), netán már használták is. Vágjunk is bele. Az IRC gyakorlatilag egy világméretű szöveges csevegő rendszer, amely ugyan több különálló hálózatból áll, a hálózat pedig soksok szerverből, mégis ezek összességét, meg egyáltalán ezeken a szervereken történő csevegést nevezzük IRC-nek. Magyarországon leginkább az IRCNet hálózat terjedt el, ennek néhány hazai szerver is tagja, névszerint: irc.extra.hu, irc.elte.hu, irc.sote.hu, hub.irc.hu. Mint már az előbb említettem, az IRC csak szöveg alapú kommunikációt bonyolít le, ebből következik, hogy viszonylag gyors, biztonságos és főleg gazdaságos, főként ettől olyan népszerű, és széles körben használt szabvány. Ahhoz, hogy csatlakozni, és csevegni tudj egy ilyen IRC hálózatban, szükséged van egy kliensprogramra, aminek segítségével a kívánt szerverre, a megfelelő parancs kíséretében csatlakoznod kell. Ekkor lehetőséged van a szintén azon a hálózaton lévő csatornákra bemenned, de akár privát beszélgetést is folytathatsz valakivel. A privát beszélgetés annyiban különbözik a csatornától, hogy azt értelemszerűen csak a két résztvevő fél láthatja, rajtuk kívül senki más, míg a csatornán mindenki számára elérhető az, amit írsz, feltéve, hogy az illető jelen van rajta.

A csatornáknak és a usereknek lehetnek úgynevezett flagjeik, avagy jelzéseik, beállításaik is. Ezek általában valamiféle többletjogot vagy korlátozást jelentenek. Userek esetében egy csatornán a két legfontosabb, az op (+/- o) illetve a voice (+/- v) flag. Előbbi segítségével jogot kapunk a csatorna összes beállításának megváltoztatására, de akár ki is zárhatunk vele onnan másokat, utóbbival pedig „beszélhetünk” a csatornán akkor is, ha az +m (moderated) flaggel rendelkezik. Abban az esetben ugyanis csak +o és +v flaggel rendelkezők írása jelenik meg, a többiek el vannak addig némítva. Létezik még egy +h (halfop) flag is, de ez IRCNet szervereken nem létezik, ezért ennek ismertetésétől most eltekintek.

mIRC

Mint már említettem, ahhoz, hogy „IRC-eljünk”, szükségünk lesz egy IRC kliensre. Windows platform alá a legelterjedtebb és legnagyobb tudással rendelkező program a mIRC. A *www.mirc.co.uk* oldalon könnyedén be is szerezhetjük. Ezt tegyük is meg, mivel a továbbiakban ezzel fogunk „dolgozni”. Miután felinstalláltuk, majd el is indítottuk, remélhetőleg a képen látható látvány fog elénk tárulkozni. Mielőtt csatlakoznánk valamelyik szerverhez, néhány szükséges információt ki kell töltenі magunkról, de a legfontosabb, hogy milyen kitalált névvel (nick) szeretnénk majd csevegni. Ehhez szükség lesz némi kreativitásra, ugyanis érdemes valami egyedi nevet kitalálni, amit lehetőleg még senki más nem használ. Ezt később nem is érdemes változtatni, hiszen a többi chatelő elsősorban ez alapján azonosít minket. A felpattanó „mIRC Options” ablak alján látható négy mezőt értelemszerűen ki kell tölteni. A „Full Name” csak annyiból érdekes, hogy ezt az információt bárki lekérdezheti rólad, teljesen mindegy, mi kerül tehát ide. Az „Email Address” pedig csak annyiból lesz meghatározó, hogy a @ előtti rész látszani fog, szintén tetszőlegesen töltsük ki ezt is. A következő két mezőbe pedig az előbb említett kitalált nicknevünket kell írni, az elsőbe az elsődlegest, a másodikba pedig azt, hogy ha az előző foglalt lenne, akkor helyette mire próbálja változtatni. Ha mindennel elkészültünk, kattintsunk az OK gombra. Ekkor egy Status nevű ablakot látunk magunk előtt. A szerver és a kliens az üzeneteit, utasításait általában itt közli velünk. Legalul találunk egy mezőt, értelemszerűen ide kell begépelnünk a parancsainkat, illetve ha éppen csatornaablakban vagyunk, akkor azt, amit írni szeretnénk. Lássuk a legfontosabb utasításokat, amiket módunkban van kiadni (a [-t és]-t értelemszerűen nem kell beírni):

/connect [szervernév][:port] – Így adhatjuk meg, hogy melyik szerverhez szeretnénk kapcsolódni. Ha nem adunk meg port számot, akkor alapértelmezettnek a 6667-et tekinti (vagy amit beállítottunk).
/join [#csatornanév] – Csatlakozik a kívánt csatornához (itt jegyezném meg, hogy minden csatorna neve # jellel kezdődik, ez alól kivételt képeznek bizonyos speciális csatornák, lehetséges még ! és & jel is ugyanitt). Ha még nem létezne a kívánt csatorna, amit begépeltünk, akkor az létrejön, és automatikusan kapunk op (+o) jogot is, amellyel, mint már tudjuk, teljes körű adminisztrálási jogot kapunk ott.
/part [#csatornanév] [üzenet] – Kilépés egy adott csatornáról. Lehetőség van egy üzenetet is megadni, ezt látni fogja mindenki a csatornán, amikor kilépünk.
/mode [#csatornanév] [+/- flag] [nick] – Flaget állíthatunk be adott userre, vagy ha a [nick] tagot elhagyjuk, akkor a csatornára.
/invite [nick] [#csatornanév] – Meghívást küldhetünk adott usernek, adott csatornára vonatkozólag.
/msg [nick] [üzenet] – Privát üzenetet küldhetünk adott usernek anélkül, hogy új ablak nyílna meg nekünk ezzel.
/query [nick] [üzenet] – Ugyanaz, mint az előző, csak itt új ablakot kapunk a csevegésre. Ha használjuk az [üzenet] tagot, akkor rögtön azzal a szöveggel fog kezdődni a beszélgetés.
/topic [#csatornanév] [szöveg] – Amennyiben rendelkezel operátor joggal az adott csatornán, ezzel a paranccsal módosíthatod ott a témát, azaz a topicot.

Sajnos rengeteg minden nem fért bele ebbe a cikkbe helyhiány miatt, ezek tényleg csak az alapok voltak. Amennyiben igény van rá, és szeretnétek folytatást, akkor ragadjatok tollat, billentyűzetet, telefont vagy shotgunt, és adjatok valamilyen jelt a szándékotokról...

Rusty, rOtO

SZKENNEREK TESZTJE

Manapság egyre több otthonban kapnak helyet az egyszerűbb szkennerek, melyekkel könnyen és gyorsan tudjuk archiválni dokumentumainkat, fényképeinket. Ezen eszközök piacán néztünk körül egy kicsit. Nem profi felhasználóknak ajánlott termékeket vizsgáltunk: a felső árhatár 100.000 forint volt.

Néhány éve még ritkaságnak számított, ha valaki rendelkezett hasonló felszereléssel, s ezek bizony még lassúak és nagyobbak voltak. Ahogy telt-múlt az idő, úgy csökkent a tömeg, a méret, és nőtt a felbontás és a minőség, de a technika nem sokat változott. Mára megjelentek a CCD mellett a CIS olvasófejek is, melyeket kezdetben faxokban használtak (és használnak most is), de mára annyit fejlődött képminőségük, hogy más célra is megfelelőek. Ha ma körülnézünk, akkor azt látjuk, hogy pár centis vastagság nem megy ritkaságszámba, sőt, az olcsóbb gépek, főleg amelyeken nincs diafeltét, többségében ilyenek, könnyen elhelyezhetőek számítógépünk mellett.

BenQ A.C.E. (Advanced Colour Enhancement)

Ez a technológia szoftveresen emeli a színfelbontást 16.7 millióról 281 trillióra, így gyönyörű, éles, színekben gazdag képet kapunk.
Az ezt kezelő MiraScan meghajtó program kitűnően végzi munkáját, megfelelő színmodifikációt és kalibrálást hajt végre minden szkennelésnél.

Mire használja egy otthoni, esetleg kis irodai felhasználó a szkennerét? Elsősorban dokumentumokat digitalizálhatunk, erre a célra nincs szükség nagy felbontásra, elég 200 dpi-vel dolgozni. Másodrészt ott vannak a színes és fekete-fehér képek, melyek már bizony nagyobb részletességet igényelnek. Ide már kell a 300-400 dpi, de az így kapott kép csak internetes, számítógépes célokra megfelelő – ha később ki akarjuk nyomtatni, akkor nem árt minél magasabb értéket beállítani. Néhány esetben már találhatunk diafeltétet is, ez filmarchiváláshoz jól jöhet, de akinek erre publikációhoz van szüksége, annak többet kell költenie, hisz itt már esetleg szükség van a 3600 dpi-s felbontásra, na meg egy jó programra, amivel a negatívokat „előhívhatja”, hisz ezt nem lehet akármivel elvégezni, ha azt akarjuk, hogy a végeredmény igényeinknek megfelelő legyen.

Fontos megemlíteni, hogy a legtöbb dobozban megtalálhatjuk a szkenneléshez szükséges szoftvereket, képszerkesztőket, karakterfelismerő alkalmazásokat, melyek teljesen megfelelnek ez irányú alapvető céljainknak. A magasabb árúaknál egész gyűjteményt kapunk ezekből, kezelésüket pedig egyszerű elsajátítani.

Mit vegyünk figyelembe, ha vásárlásra szánjuk el magunkat? Ezekre a termékekre is igaz, hogy a minőség az árral nő. Ez nem azt jelenti, hogy a legdrágábbat kell megvenni, hisz hiába költök százezret a HP Scanjet 5500c-re, ha nem fogom soha negatívok digitalizálására használni. Jól nézzük meg a kiszemelt áldozatot, hisz nem jó dolog, ha fél évvel a vétel után dobhatjuk ki az egész cuccost. Lényege, hogy a felhasznált anyagok minősége jó, az illesztések pontosak legyenek, hisz a por itt is negatív hatású. Ha ez kielégítő, mindenképp vizsgáljuk meg a fedőlap csatlakozási módját, mennyire stabil felnyitva, mert nem jó dolog mindig attól rettegni, hogy letörik-e kinyitásnál. Előnyös, ha könyvekre, vastagabb jegyzetekre is rá tudjuk tenni a fedőlapot a síktükörrel párhuzamosan, ezzel is növelhetjük a beolvasott adatok pontosságát. Mindenképp érdemes márkás terméket választani, be fogja hozni az árát. Itt most nem csak a megbízhatóságról beszélek, de egy nagyobb cégnek jobb a szervizháttere, nem jó dolog heteket várni egy külföldről érkező alkatrészre.

Canon Z-LID

A fedeleknél használt megoldás, ami lehetővé teszi, hogy vastag dokumentumokat (könyvek, magazinok) is teljesen lecsukva, a síküveggel párhuzamos fedéllel olvastassunk be.

És most nézzük, mi újság a piacon. A két élversenyző a Canon és a HP. Tesztünkben a harmadik Epson nem szerepel, bár ebben az árkategóriában is találunk e gyártótól

Gyártó	Canon	Canon	Canon	Canon	Canon	Canon
Típus	**CanoScan D646U**	**CanoScan D660U**	**CanoScan N640P ex**	**CanoScan N676U**	**CanoScan N1220U**	**CanoScan N1240U**
Olvasófej típusa	CCD	CCD	CIS	CIS	CIS	CIS
Optikai felbontás (dpi)	600x1200	600x1200	600x1200	600x1200	1200x2400	1200x2400
Csatlakozó felület	USB	USB	IEEE 1284/ECP	USB	USB	USB
Max. szkennelhető felület	A4	A4	A4	A4	A4	A4
Belső/külső színmélység (színes)	42/24 bit	14/8 bit színenként	42/24 bit	48/24 bit	14/8 bit színenként	48/24 bit
Belső/külső színmélység (szürke)	12/8 bit	14/8 bit	14/8 bit	16/8 bit	14/8 bit	16/8 bit
Méret (mm)	257.4 x 431.1 x 61	260 x 440 x 98	256 x 372.5 x 39	256 x 383 x 34	256 x 372,5 x 34	256 x 383 x 34
Súly (kg)	1.8	2.6	1.5	1.5	1.5	1.5
Operációs rendsz. driver	Windows, Mac OS	Windows, Mac OS	Windows	Windows, Mac OS	Windows, Mac OS	Windows, Mac OS
Diafeltét	nincs	van	nincs	nincs	nincs	nincs
Vastag szkennelnivalóra is rá lehet-e csukni?	igen	igen	igen	igen	igen	igen
Mellékelt szoftverek	-	ScanGear CS-U 5.8 ScanGear Toolbox CS 2.5 ScanGear Toolbox FAU 2.5 ArcSoft PhotoStudio 2000 ArcSoft PhotoBase 2.1 Caere OmniPage Pro 9.0	ScanSoft OmniPage Pro 9.0 ScanGear Toolbox CS 2.2 ArcSoft PhotoStudio 2000 CanonCraft CS-P Adobe Acrobat Reader 4.05	ScanSoft OmniPage Pro 9.0 ScanGear CS-U 6.2 ScanGear Toolbox 3.0 ArcSoft PhotoStudio 2000 ArcSoft PhotoBase Adobe Scrobat Reader 5.0	ScanGear CS-U 5.7 ScanGear Toolbox 2.2 ArcSoft PhotoStudio 2000 ArcSoft PhotoBase Adobe Acrobat Reader 4.05 Caere OmniPage Pro 9.0	ScanSoft OmniPage Pro 9.0 ScanGear CS-U 6.2 ScanGear Toolbox 3.0 Adobe PhotoShop Elements ArcSoft PhotoStudio 2000 ArcSoft PhotoBase Adobe Acrobat Reader 5.0
Ár	18.000 Ft	41.000 Ft	30.000 Ft	26.000 Ft		50.000 Ft

Gombok a szkenneren

Itt most nem a ki/be kapcsolóra gondolok, hanem a speciális lehetőségekre. Van olyan példány, amin 5 gomb is rendelkezésünkre áll, hogy akár innen állítsuk be, hogy színes, fekete.- fehér vagy épp szürkeárnyalatos képet szeretnénk-e kapni. A legtöbbször lehetőségünk van előhívni valamilyen beállított programot (képszerkesztő), vagy a beolvasás után egyből fájlként menteni a dokumentumot/képet. Nem nélkülözhetetlen funkciók, de jócskán meggyorsíthatják munkánkat.

szkennereket, ám főleg magasabb igények kielégítésére képes eszközökre specializálódott, ott vívta ki az őt megillető helyet. Kisebb a BenQ, a Genius és a Mustek részesedése, bár az első évente 4 millió szkennert gyárt.

A Canon CanoScan családja nagyon nagy, mindenki megtalálhatja a maga számára megfelelőt. Ár-érték arányuk jó, megbízható, jó termékek. Mindre jellemző a kis méret, nagyon vékonyak, s nem sokkal nagyobb az alapterületük egy A4-es lapnál. A könnyebb tárolást segíti még az is, hogy az összes modellhez kapunk egy kis állványt, amelyen oldalára döntve tárolhatjuk, igazán kis helyen. Másik előnyük, hogy mindegyikkel könnyedén olvastathatunk be könyveket, a keretben olvasható technológiának köszönhetően. Ezzel csak annyi bajom volt, hogy a mozgathatóság érdekében nem tudtak olyan maszszív fedelet készíteni, és felnyitva nem igazán stabil, de ez nem von le értékükből. Kiemelkedik közülük tudásával, felbontásával és színmélységével a CanoScan N1240U, igaz, ára is magasabb társainál. Ám ezért a pénzért egy nagyon komoly lapolvasót kapunk, azoknak ajánlom, akik sokat fognak ezen eszközzel dolgozni, és nem csak hébe-hóba veszik elő.

Olcsóbb kategória a Lide 20, mely felbontásbeli tudásában marad csak le a fent említettől, na meg őérte nem kell olyan mélyre nyúlnunk pénztárcánkba, igaz, kevesebb a mellékelt szoftver is.

A HP ennél a szegmensénél is ügyelt a részletekre. Engem mindig megfognak e cég termékeinek tervezései, külső megjelenésük. Így van ez most is. Bár a 2300c egyszínű szürke, ezen is látszik a gondos kezek munkája, a nagyobb modellekről nem is beszélve. Közülük kerül ki tesztünk legdrágább darabja is.

A Scanjet 3530c igazán kiforrott darab. Minősége kiemelkedő, sebessége megfelelő. Felbontása bőven elég otthoni felhasználásra, a mellékelt programok jók, könnyen kezelhetők.

Az 5500c a felsőkategória határait súrolja, talán már felülről. Köszönhetően magas felszereltségének könnyen szkennelhetünk vele fényképeket, diát vagy negatívokat, rendelkezik automatikus fényképadagolóval és fóliaadapterrel. Tényleg jó megoldás azoknak, akiknek nem akarnak digitális fényképezőgépet vásárolni, de képeiket digitálisan is tárolni szeretnék.

A BenQ-t inkább monitorairól ismerjük, bár ezen kívül nagy részesedése van a hálózati eszközök és a lapolvasók piacán, csak nem itthon. A 4300U külsőre szép, egyszerű formákkal rendelkezik, ám ez komoly belsőt rejt. Az A.C.E. technológia, és a rajta található gombok pontossá és gyorssá teszik. Ezek segítségével azonnal feltölthetjük a képet/dokumentumot Palmtopunkra, vagy e-mailhez csatolhatjuk.

Cannon Lide (LED Indirect Exposure)

A Canon által kifejlesztett technológia, amely viszonylag nagy felbontású szkennelésnél is alacsony energiafelvételt eredményez. Ezen az elven működő lapolvasóknak nincs szükségük külön áramforrásra, a számítógépből kapják a feszültséget az USB-kábelen keresztül.

A Genius-t sem ilyen termékeiről ismerjük, hisz nálunk leginkább egereit, billentyűzeteit és hangszóróit vásárolják. A tesztelt példányok egyszerű, de szép kialakításúak, ár-érték arányuk jó. Mindkét modellhez gazdag szoftvermellékletet kapunk, és ezeket érdemes is használni.

A Vivid-3XE alacsony árával és egyszerűségével kelti fel a figyelmet, két gombjával az alapértelmezett képszerkesztő, valamint egy beprogramozott alkalmazás gyors elérését teszi lehetővé.

A HR6X már jóval komolyabb, beépített diafeltétje jól működik, itt már 5 gombos gyorsfunkció panelt találunk. Sebessége megfelelő, jól működő masina.

Az utolsó a magyar piacon igen erőteljesen jelenlévő Mustek. Olcsó, jól kezelhető lapolvasóival igen komoly piaci részesedést szerzett. Az 1200 UB Plus előnyei is ezek. Az USB kábel be van építve, így biztosan nem csúszik ki a helyéről, bár a kábel merevítésének köszönhetően megnőtt a hossz pár centivel. Előny, hogy nincs zár az olvasófejen. Ez annyiból jó, hogy így nem felejtjük el bekapcsolni szállításkor, kikapcsolni használat előtt. Bizony jártam úgy barátaimnál, hogy az új szkennert fél órán át próbáltuk beüzemelni, mikor rájöttünk, hogy azért nem látja a számítógép, mert nem tettük meg a fenti lépést. Dühítő dolog tud lenni.

Ennyit röviden ezekről az eszközökről. Vásárlás előtt jól gondoljuk meg, milyen célra akarjuk használni, mennyit fogunk vele dolgozni. Nem érdemes feleslegesen költeni csak azért, hogy minél okosabb szerkentyűnk legyen, és a diafeltét a dobozban porosodjon, mert sem igényünk, sem kedvünk nincs azt használni. Jóval több gyártó termékét találjuk meg a boltokban, nézzünk jól körül, mert ha már kifizettük a pénzt, már nincs visszaút. Mindenkinek jó lapolvasást, mert szkennelni jó!

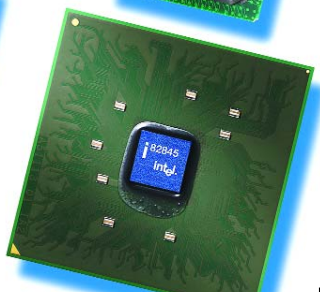
Grillo

Canon CanoScan Lide 20	HP ScanJet 2300c	HP ScanJet 3530c	HP ScanJet 5500c	BenQ 4300U	Genius Color-Page HR6X	Genius Color-Page-Vivid 3XE	Mustek 1220 UB Plus
CIS	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD	CCD
600x1200	600x1200	1200x1200	2400x2400	600x1200	600x1200	600x1200	600x1200
UDB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB	párhuzamos/USB	párhuzamos/USB	USB
A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4	A4
48/24 bit	48/24 bit	48/24 bit	48/24 bit	48 bit	48 bit	48 bit	48/24 bit
16/8 bit	16/8 bit	16/8 bit	16/8 bit	n.a.	n.a.	n.a.	12/8 bit
256 x 383 x 34	275 x 458 x 61	300 x 500 x 67	317 x 545 x 167	n.a.	n.a.	n.a.	414 x 269 x 53
1.5	2.2	2.7	5.3	n.a.	n.a.	n.a.	2.5
Windows, Mac OS	Windows	Windows, Mac OS	Windows, Mac OS	Windows	Windows	Windows	Windows, Mac OS
nincs	nincs	nincs	igen	nincs	van	nincs	nincs
igen	igen	igen	igen	igen	igen	igen	nem
ArcSoft PhotoStudio	IRIS	IRIS	HP Photo and Imaging		Presto! PageManager	Presto! PageManager	Photo Express SE
ArcSoft PhotoBase	Hemera Greeting Card Creator	Hemera Greeting Card Creator	Adobe PhotoShop Elements		NewSoft ImageFolio	NewSoft ImageFolio	Text Bridge
Omni-Page SE	ReadIRIS Pro 7.5	ReadIRIS Pro 7.5	ArcSoft FunHouse		Bridgewell Page abc	Bridgewell Page abc	Scan Dialog Boksz
Canon Toolbox		Hemera Jigsaw Puzzler &			NewSoft Mr. Photo	NewSoft Mr. Photo	
		CD Designs Creator			ABBYY Fine Reader	ABBYY Fine Reader	
21.000 Ft	17.000 Ft	33.000 Ft	100.000 Ft		40.000 Ft	20.000 Ft	20.000 Ft

HYPER-THREADING A JÁTÉKOKBAN

Az Intel Corporation november 14-én bejelentette az új, Hyper-Threading technológiával rendelkező 3.06 GHz-en futó Pentium 4 processzort. A cég természetesen forradalminak nevezi az újítást, akár 50 százalékos teljesítménynövekedést ígér. A tesztek elég vegyes eredmény mutatnak – lássuk, mit hoz játékokban!

Bár a hagyományos multitaskingot – vagyis amikor az ember úgy érzékeli, mintha két program egymással valóban párhuzamosan



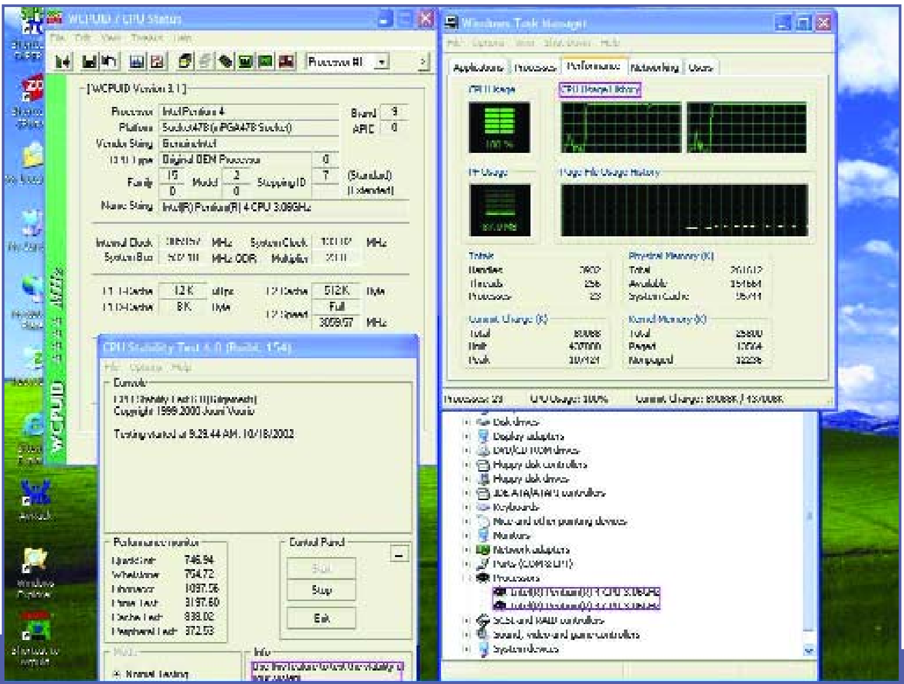
futna – is többszálú, párhuzamos futtatásnak hívjuk a köznapi életben, a háttérben egyáltalán nem erről van szó. Az egyprocesszoros számítógépek egyszerre maximum egy programot képesek futtatni, csak azok között olyan sokszor (másodpercenként több milliószor) váltogatnak, hogy az ember ezt nem is érzékeli. Ez a kérdés már hosszú évtizedek óta foglalkoztatja a fejlesztőket, ezért sok „átmeneti megoldás" született. Ezek közül talán a legismertebb a DMA (Direct Memory Access, közvetlen memória-hozzáférés) vezérlő, melynek feladata a processzor megkerülésével irányítani az adatok merevlemezről memóriába történő írását, illetve onnan való kiolvasását. Így amíg a processzor egyéb műveletekkel van elfoglalva, a viszonylag lassú adatcsere a háttérben megvalósulhat. A lemezműveletek néhány tíz megabájt/másodperces sebessége nagyságrendekkel kisebb, mint a processzorműveleteknél fellépő több gigabájt másodpercenként. Azonban ha egyszerre két programnak van szüksége a processzorra, akkor nincs mit tenni (illetve van, de ne kanyarodjunk el a téma lényegétől, csak erről lehetne legalább egy PC GURU-nyit írni). A lényeg tehát az, hogy amikor az operációs rendszer átadja a futás jogát egy másik folyamatnak, akkor az éppen futó részeredményeit ki kell mentenie, be kell töltenie a másikat, majd attól ismét elvenni, és így tovább. Csakhogy az ide-oda váltogatással „kárba veszett" processzoridő hosszú távon nagyon lerontja a hatásfokot. Ezt egyébként magunk is nagyon egyszerűen ellenőrizhetjük: például indítsunk el két tömörítést egymással párhuzamosan, majd próbáljuk meg a kettőt egymás után, az eredmény megdöbbentő lesz. Természetesen ha néhány másodperc az egész, akkor nem tűnik fel a különbség, de egy mozifilm DivX-be kódolásakor azért igencsak érezhető a dolog.

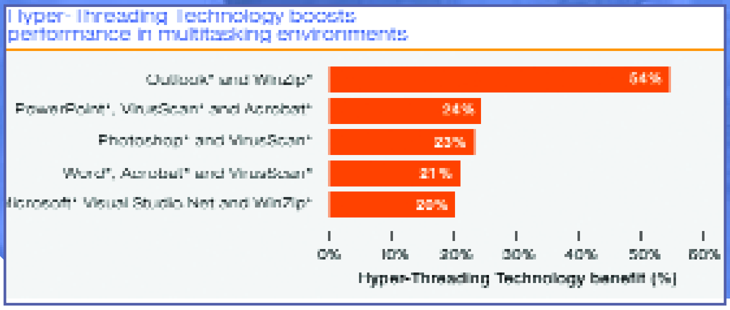
Tehát a Hyper-Threading lényege, hogy a processzor éppen használaton kívüli részeit felhasználva, fizikailag is egyszerre több programszálat képes végrehajtani, így lerövidítve a szükséges időt. Természetesen a többszálú végrehajtás elsősorban a professzionális felhasználók körében gyakran előfordul, azonban mi most az átlagfelhasználó, például egy játékos szemszögéből próbáljuk megvizsgálni a kérdést.

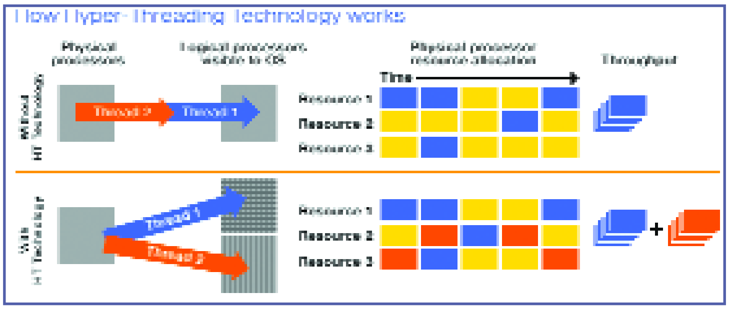
Egyelőre viszonylag kevés játék használja ki a többszálú futtatást, de ez nem azért van, mert nem lenne rá szükség, hanem azért, mert eddig gyakorlatilag lehetetlen volt ésszerűen megvalósítani. A Quake III például egyike azon kevés példányoknak, amelyek a többszálú futtatás előnyeit is képesek kihasználni, így ideális alany a Hyper-Threading képességeinek megmutatásához. Természetesen szó sincs arról, hogy az id Software három évvel előre gondolkodott, amikor elkészítették a Quake-sorozat harmadik részét, hanem ők többprocesszoros gépek tulajdonosai kedvéért optimalizálták erre is.

A játékfejlesztők azt mondják, hogy ha a Hyper-Threading elterjed, akkor az eddigieknél lényegesen bonyolultabb szálakat tervezhetnek, ezáltal minden eddiginél jobb mesterséges intelligenciával rendelkező termékeket készíthetnek, mert a több adatfolyam párhuzamos feldolgozása nem lassítja le a működést. Ezért manapság egyre több fejlesztő próbálkozik többszálú program készítésével, bár elsődlegesen nem az új technológia kihasználása, hanem minél realisztikusabb program készítése a cél. A mesterséges intelligenciának folyamatosan azon kell „gondolkodnia", hogy mi legyen a következő lépése az adott helyzetben, mert ha nem a játékossal párhuzamosan végzi a számításokat, akkor akadozni fog a játékmenet, hiszen egy időegység a gépé, egy pedig a felhasználóé. Ennek elkerülésére a legtöbb fejlett program önmagán belül multitaskol, így az operációs rendszer feladatütemezőjére bízza az erőforrás elosztását. Csakhogy így is egymás után, sorban fut a két eseményszál egy-egy darabja, ráadásul a Windowsok sem a multimédiás alkalmazások gyors többszálú futtatásáról híresek sajnos.

Ezzel szemben Hyper-Threading használatakor az operációs rendszer két egymástól teljesen függetlén processzornak érzékeli a központi egységet, ezt a környezetet pedig már sokkal jobban szeretik napjaink operációs rendszerei. Az eredmény pedig sokkal folyamatosabb futás, és kismértékű gyor-







sulás. Apróbb, ámde annál szemléletesebb változás lehet például az, hogy amíg a játékunk betölt, nemcsak az eddig megszokott szaggató százalékjelző csíkot nézhetjük, hanem annál sokkal szebb, összetettebb átvezető animációt, anélkül, hogy ez jelentősen lassítaná az elsődleges folyamatot.

Nézzünk egy egyszerű példát. Nyilván mindenki találkozott olyannal, hogy a nyersanyagtermelő parasztokat megtámadja egy ellenséges katona. Ekkor általában a többi paraszt ahelyett, hogy elfutna, mintha mi sem történt volna, dolgozik tovább, és várja, hogy őt is lekaszabolják. Ha több folyamat futhatna egyszerre, akkor egyszerűen körbenézhetnének: „hé, ezek megpróbáltak kinyírni minket, futás!”.

Néhány ember számára a legnagyobb örömöt az jelenti, ha internetes Doom III-azás közben hallgathatja kedvenc zenéjét, megnézheti e-mailjeit vagy nézheti a tévét. Egy mai számítógép esetén ezen tevékenységek közötti folyamatos váltogatás olyan sok erőforrást emészt fel, hogy magukra az alkalmazásokra nagyon kevés processzoridő marad, vagyis a gép használata élvezhetetlenné válik.

Azonban a Hyper-Threading használatával a középpontban lévő alkalmazás is megkaphatja a neki szükséges teljesítményt, és a háttérben futó szálak is működhetnek problémamentesen. Szerencsére a programfejlesztők nem maradtak teljesen magukra. Egyrészt az Intel kiadott több fejlesztői segédkönyvet, valamint elkészítették az OpenMP néven futó fordítóprogramot, amely megkeresi a program azon részeit, ahol érdemes két önálló, párhuzamosan végrehajtható szálra bontani az alkalmazást, és felhívja erre a programozó figyelmét.

A Hyper-Threadingnek köszönhetően a játékok sokkal folyamatosabban futhatnak, mialatt a háttérben egyéb tevékenységeket végzünk, ugyanis nem kell állandóan váltogatni az egyes alkalmazások között, hanem azok tényleg párhuzamosan hajtódhatnak végre.

PROBLÉMÁK

Az igazi marketingháború azonban csak május környékén, az AMD Athlon 64 bejelentésekor kezdődik majd. Az Intel mindenkit meg fog próbálni meggyőzni arról, hogy a Hyper-Threading fokozatos elterjedésével egyre gyorsabban futnak programjaink az ő processzorukon, az AMD pedig mindent megtesz majd azért, hogy bebizonyítsa: az átlagfelhasználó észre sem veszi a különbséget, ez csak egy újabb fortély néhány plusz dollár kicsikarása érdekében. Továbbá azt sem szabad elfelejteni, hogy ha egy játékfejlesztő mindent megtesz a Hyper-Threading kihasználása érdekében, vagyis az eddigieknél lényegesen bonyolultabb programszálakat tervez, akkor ez teljesítménycsökkenést okoz az AMD processzorok, sőt még az olcsóbb Intel termékek vásárlóinak is. Ez pedig nem érdekük, hiszen akkor kevesebben veszik majd az ő játékukat. A kérdés hosszú távon mindenképpen megoldódik, ugyanis egyre több forrás erősíti meg a hírt, miszerint az AMD is gőzerővel dolgozik a saját megoldásán, így a jövőre megjelenő Athlon 64 változatok már garantáltan elterjesztik a Hyper-Threadinget.

Korábban már említettük, hogy az operációs rendszer két egymástól független processzornak „nézi” a Hyper-Threadinges Pentium 4-et, ez azonban nem olyan egyszerű kérdés. Például a Windows XP Home Edition hivatalosan csak egy processzort képes kezelni, így érték el a Microsoftnál azt, hogy a pénzesebb cégek a drágább, Professional változatot válasszák. Szerencsére a helyzet kedvező, mert az otthoni felhasználók is élvezhetik a technológia előnyeit, vagyis minden gond nélkül működik Home Editionnel is. A vállalati felhasználók már kevésbé örülhetnek, ugyanis a Windows 2000 bár többprocesszoros környezetre lett tervezve, mégsem működik alatta a Hyper-Threading. A Linuxosoknak nem kell aggódniuk, a 2.4.x, illetve később kerneleket már optimalizálták rá.

Van azért komolyabb hátulütője is a dolognak: ha a processzor két szálon dolgozik egyszerre, akkor a CPU fontos részeit, köztük a gyorsítótárat kénytelen megosztani az egyes alkalmazások között, valamint egyszálú program futtatása esetén teljesítménycsökkenéssel jár még akkor is, ha az operációs rendszer fel van készítve a Hyper-Threadingre. Ezt bizonyítja az a tény is, hogy a HP, a Dell, és még sok más nagyobb számítógépgyártó úgy döntött, hogy a BIOS-ban letiltja a funkciót.

A jövő tehát mindenképpen Hyper-Threadingé, azonban jelenleg még kiforratlanságának köszönhetően sok problémát vet fel használata. Ugyanaz a helyzet, mint a videokártyákkal: a hardver technológiailag a szoftverfejlesztők előtt jár, azonban mindent el kell egyszer kezdeni ahhoz, hogy később általánossá válhasson. Hamarosan megjelennek egyébként az olcsóbb, alacsonyabb órajelű Hyper-Threading támogatású Pentium 4 processzorok is, úgyhogy nem sokáig lesz már különlegesség.

Yvorl

AZT KAPOD, AMIT LÁTSZ!

Az ember esetében az agyi kapacitás nagy részét a vizuális ingerek értelmezése foglalja le, nincs ez másképpen a számítógép esetében sem, ez utóbbi esetben a megjelenítés az, ami komoly erőforrás-igénnyel bír a gépünkkel szemben. Ezen a párhuzamon kívül természetesen sok egyéb dolgot is felhozhatnánk az ember és a komputer között, de az csak vitákra adna okot, és nekem ez nem célom. Tagadhatatlan, hogy kevés fontosabb eszköze van egy számítógépnek, mint a monitor vagy a videokártya, ezért szeretnék pár általánosan hasznosítható jó tanácsot, gondolatot közzé tenni e témában, ehhez segítségemre lesz többek között egy szakavatott segítő is, akit egyértelműen a megjelenítésnek köszönhetek: Blöki! :)

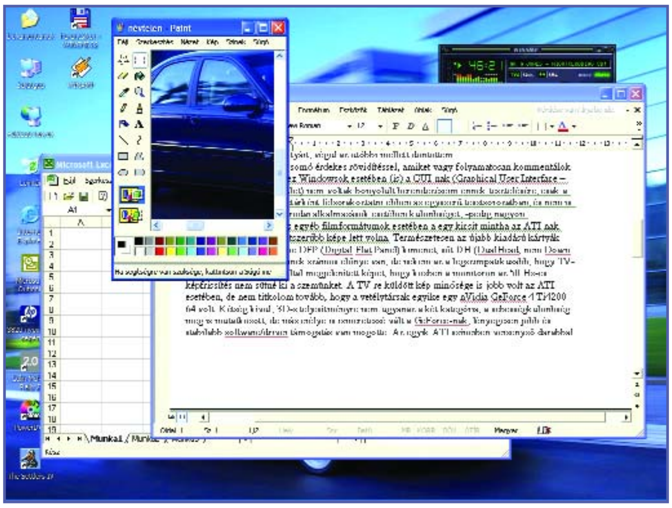
Eltekintve az „extrém” esetektől legtöbben katódsugárcsöves, úgynevezett CRT (Catode Ray Tube) monitorokat használunk. Nos, véleményem szerint, ha úgy döntünk, hogy új monitort vásárolunk, és igényesek vagyunk, de nem vagyunk maximalisták, akkor általános használathoz kielégítő egy 17 colos sík képcsöves szerkezet egy nevesebb gyártótól, például a Samsung SyncMaster 763MB (753DFX utódja), mely versenytársával, az LG hasonló paraméterű változatával szinte egy árban van, így a döntést az egyéni szimpátia befolyásolhatja.
Nem ilyen egyszerű a dolgunk viszont a videokártyák esetében: pár évvel ezelőtt bizony könnyű lett volna a választás, mert a megjelenítés két dimenzióra volt szűkítve (fizikailag most is kétdimenziós képet kapunk), csak „pechünkre kitalálták”, hogy akár 3D-t is kell tudnia egy ilyen eszköznek, ez aztán kicsikét összekuszálta a dolgokat. Az mondhatjuk, hogy ezeknek az eszközöknek a piacán két nagy gyártó/fejlesztő osztozkodik – igen-igen, már biztosan mindannyian kitaláltuk: az ATI és az nVidia. Ráadásul nem csak a gyártók, hanem a felhasználók is harcban állnak ez ügyben, akárcsak az Intel–AMD témában. Magam is kerültem vitába, és meg is van a pártállásom, de nem nyilatkozom! :) Viszont igyekszem tárgyilagos maradni.

Olvasva a teszteket és a cikkeket a legfrissebb újításokról e téren, feltehetjük a kérdést, mi az, amire szükségünk van? Soknak tűnhetnek a 150-200 FPS-s teszteredmények is, és megkérdezzük, vajon valóban szükség van erre? A válasz sajnos ismételten határozott igen lesz. Gondoljunk bele például, hogy sokadmagunkkal az Unreal Tournamenten „dolgozunk”, majd tragikus hirtelenséggel több oldalról körülzárt tűzvonalban találjuk magunkat, és „feltételezhető” , hogy tüzelni is fognak ránk. Ilyenkor kell, hogy a másodpercenként frissített képkockák száma (FPS) elérje a 25-öt, különben élvezhetetlenné válik krízishelyzetünk! Sokat gondolkoztam azon, hogy külön, avagy egyszerre, összehasonlító jelleggel mutassam be a „zászlóshajóink” kártyáit, végül az utóbbi mellett döntöttem.

Megint találkozunk egy csomó érdekes rövidítéssel, amiket folyamatosan kommentálok majd. Kezdjük a 2D-vel; ez Windowsok esetében (is) a GUI-nak (Graphical User Interface – grafikus felhasználói felület) nevezett kezelő felület. Nem voltak bonyolult berendezéseim ennek tesztelésére, csak a két szemet tudtam eszköztárként felsorakoztatni ebben az egyszerű tesztsorozatban, és nem is láttam az „Asztal” és az irodai alkalmazások esetében különbséget a két különböző gyártótól származó kártyák képe között – pedig nagyon igyekeztem – de a DVD és egyéb filmformátumok esetében egy kicsit mintha az ATI-nak (Radeon 8500 LE 64) élet szerűbb képe lett volna. Természetesen az újabb kiadású kártyák nagy részén van TV illetve DFP (Digital Flat Panel) kimenet, sőt DH (DualHead, nem Down Hill) rend szerűek is – ennek számos előnye van, de nekem az a legszimpatikusabb, hogy TV-n úgy láthatjuk a kártya által megjelenített képet, hogy közben a monitoron az 50 Hz-es képfrissítés nem sütné ki a szemünket. A TV-re küldött kép minősége is jobb volt az ATI esetében. Nem titkolom tovább, hogy a vetélytársak egyike egy nVidia GeForce 4 Ti4200 64 volt. Kétségkívül a 3D-s teljesítményre nem ugyanaz a két kategória, a sebességkülönbség meg is mutatkozott, de más eré-lye is ismeretessé vált a GeForce-nak, lényegesen jobb és stabilabb software/driver, ez a gondoskodóbb támogatásnak köszönhető, mert hiába jó a hardver, ha nem tudjuk kezelni. Az egyik ATI színeiben versenyző darabbal (Radeon 8500 VIVO 64, Designed for Microsoft Windows logóval ellátva) például megesett, hogy Windows XP (Pro ma gyar SP1) operációs rendszer esetén elképesztően instabil volt! Ugyanakkor 2000-rel tökéletesen működött, ez egyértelműen a gyengébb szoftveres háttérnek tudható be.

Természetesen a tuningolásra azért jelen helyzetben is van nem kevés módunk, de figyelembe kell vennünk az összhangot. A jó videokártya önmagában nem elegendő, mindenképpen javasolt, hogy a rendszer, mely otthont nyújt a fentebb emlegetett videokártyák bármelyikének, 133 MHz-es FSB-s (Front Side Bus) legyen, és az SD ramot is felejtsük el.
A processzor sebessége is 1.8 GHz körül vagy a fölött ajánlott, hogy elegendő adatot tudjon küldeni a grafikus motornak.
Mind az ATI, mind az nVidia esetében rendelkezésre állnak azok az órajel-állító programok, melyek a kártyák feldolgozási sebességét „manipu lálják”. Túl sok különbség nem mutatkozik ezekben az alkalmazásokban, használatuk egyszerű, hatásuk bombabiztos, a stabilitás csak rajtunk és a kártyán múlik.

Néhány dolgot azért érdemes figyelembe venni a „hajszoláshoz”, hiszen túlhúzásnál a GPU és videomemória sebessége egyaránt fontos, de nem árt, ha még szinkronikus is, mert az aszinkron beállítás olykor az ellenkező hatást eredményezheti.
Statisztikák szerint ez az eszköz a leggyakrabban lecserélt alkatrésze számítógépeinknek, az új szabványokat, utasításkészleteket követni már bizonyára 168 órás munkahetet igényelne, ráadásul a mérnökök újításait a játékgyártók egy kicsit megkésve tudják alkalmazni, így az is valószínűbb, hogy egy-egy újítás nem okoz nagy áttörést első látásra.



Pedig amikor alkalmazásra kerül, biztos, hogy a CPU-t munkától kíméli meg, mert a grafikus célprocesszorok (GPU) arra vannak optimalizálva, hogy a grafikus függvényeket minél gyorsabban feldolgozzák. A fejlődés pedig azért nem tűnik olyan hatalmasnak, mint amekkora valójában, mert az aktuális programok is nagyobb erőforrásokkal olykor-olykor pazarlóan bánnak, mert a programozók megengedhetik maguknak a fölösleges rutinok figyelmen kívül hagyását. Ebből is nagy üzlet lett, és hiába, az optimalizálás lenne a legtöbb idő egy adott játék fejlesztésében, de ha működik, kit érdekel, hogy 25%-kal kevesebb erőforrással is elfuthatna? De ezt a gondolatmenetet itt le is zárnám. A különbséget akkor látjuk igazán, ha egy két évvel ezelőtti játékokhoz visszanyúlunk, bár ezek nem használják az új utasításokat, azért a MS egységesített Interface-e (DirectX) segíthet a gyorsabb adatcserén. Emlékszem például, amikor kiadták a Colin McRae II-t, igencsak meg kellett nyirbálnom a grafikus effektek listáját, hogy élvezhető legyen a száguldás, de egy mai kártya „vidáman" elketyeg a játékkal úgy, hogy minden paraméter a maximumon van. Ha ár/teljesítmény arányban a legjobb vételt szeretnénk elkövetni, 30 ezer forint körüli kártyát kell vennünk valamely nevesebb összeszerelőtől, vagy egyenesen a gyártótól.

PÁR GONDOLAT A HARDVER FÓRUMRÓL (CSAK NEKTEK)

Ez a rovat, ahogyan a cím is sokatmondóan igyekszik jelezni, arra hivatott, hogy „interaktív" kapcsolatot tartson az Olvasóink és a szerkesztők között. Szívesen venném, ha a jövőben egy kicsit több hozzászólással, ötlettel, kívánságokkal és akár kritikával is hozzájárulnátok, hogy ez a pár oldal színesebb lehessen, pont olyan, amilyennek Ti szeretnétek.

A téma nem kötött, így mindenkinek szabadon szárnyalhatnak a gondolatai, persze azért a kenyérpirítóról ne írjatok, csak ha soros porton keresztül közli a számítógéppel, hogy volt egy kis összezörrenése a vasalóval! A kommunikációhoz rendelkezésetekre áll egy, azaz egy darab e-mail cím: *hardverforum@pcguru.hu* ami ráadásul a nap 24 órájában üzemel, hogy amikor csak időtök engedi, elküldhessétek üzeneteiteket.

Kovách Kornél

COMBO MEGHAJTÓK ELŐNYEI ÉS/VAGY HÁTRÁNYAI...

Kinek van szüksége kombinált meghajtókra?
Még pár hónappal ezelőtt egyértelmű – és akkor szilárdnak mondható – meggyőződésem az volt, hogy senkinek nem lehet vágyálma egy ilyen többfunkciós lemezmeghajtó birtoklása, ezt az akkori rossz tapasztalataim is okozhatták. Ezek az eszközök nem minden esetben voltak megbízhatók, főleg a driver támogatás az, ami kifogásolható volt, a CD író programok pedig ritkán támogatták őket.
Ez a helyzet természetesen javult, és így mondhatni, ezek a meghajtók „kezesebbé" váltak, de egyetlen egy előnyüket véltem felfedezni. Ezen állításom elhamarkodottnak tűnhet, de a következőkben le fogom vezetni ésszerű módon, hogy mire alapozom ezt.
Az összehasonlítást egy azon gyártó (LG Electronics) termékeivel fogom végezni, a tesztek nem lesznek bonyolultak, sőt, logikai síkon követhető lesz az egész eszmefuttatás.
A CD írók képviselője egy kimagasló teljesítményű 48-szorosan író, 16 szorosan újraíró és 40-szeresen olvasó „egyed" lesz, a DVD-t pedig 16 szoros DVD-ROM testesíti meg – és a cikk főszereplője egy 32 szeres író, 10 szeres újraíró, 40 szeres CD olvasó és 16 szoros DVD lejátszó (még leírni is hosszú, mi mindent tud egyben).
A következő táblázatban a főbb paramétereket tudjuk összehasonlítani, annyit tennék még hozzá, hogy az adatok első kézből, a gyártótól származnak, de egy pontban nem tartom helyesnek őket: tudomásom szerint ugyanis a CD író eszközök gyorsítótára 8 megabájtos, de lehet, hogy rosszul emlékszem, végül is ők rakják össze.

	DVD	CDRW	DVD+CDRW
Olvasási sebesség (CD)	48x	40x	40x
Olvasási sebesség (DVD)	16x	-	16x
Írási sebesség	-	48x	32x
Újraírási sebesség	-	16x	10x
Buffer (KB)	512	2048	2048
Buffer elfogyás védelem	nincs	van	van
Támogatott DMA módok	UDMA 33	Multiword DMA	UDMA 33
Keresési idő (CD/DVD ms)	90/110	100/-	110/120
Ár (Ár arányok)	10000	14000	22000

Amint láthatjuk, árban nem jelentős a különbség, ha a két eszközt vesszük meg, és még értéktartóbb is, már amennyire ezt a fogalmat informatikai eszközöknél használhatjuk. Az viszont kétségtelen, hogy kétszer annyi csapágyat kapunk, tehát kétszer annyi idő alatt fog elkopni is! Nem is beszélve arról, hogy egy igen kedvelt procedúra, a CD-ről CD-re történő másolás ugyan megoldható a többfunkciós meghajtón is, de csak két lépésben!

Úgy vélem, hogy a Combo meghajtók egyetlen előnye a kisebb helyigény, tehát ha valaki nem küszködik helyzavarral, annak a külön-külön meghajtós megoldást ajánlom.

Sziasztok, fiatalok! Immár elérkezett az új év második hónapja, a második 2003-as Guruval, szóval megint eljött az ideje, hogy válaszolgassak a levelekre. A hónap fő témája foci lesz, hisz egy múlt havi számmal kapcsolatban soksok levelet kaptam. Be kell vallanom, hogy nem vagyok egy Puskás, még annyira sem tudok játszani, mint egyes volt politikusaink. Szóval az a lényeg, hogy fogalmam sincs, hogy ki vezet az X ligában, és hogy melyik csapatnak mi a pontos neve. Ebből ered az év első problémája, mégpedig, hogy elárasztottak a tiltakozó levelek, hogy az nem F. C., hanem C. F. Mindenkitől elnézést, akit megbántottam a betűk felcserélésével, és majd legközelebb kevesebb labdakergető levelet teszek be, vagy megnézek pár meccset. Na lássuk részletesebben.

AZ ÉSZREVÉTEL ÉSZREVÉTELE

Sziasztok! Remélem így Újév tájára helyreáll minden a lap körül és teljes gőzerővel dolgozhattok 2003-ban. A rovatok jók, csak sztem több elemzés kellene és néha az a gyanúm hogy ezeket nem igazán hozzáértő emberek végzik (pl. NBA 2003 cikk, 2003/1-es szám).
Egyébként csak így tovább, maradok továbbra is olvasótok:

Sanyi.

U.I.: Az előző szám levrovában közzétett fantasztikus FIFA 2003 bug, felfedezőjének üzenem hogy a Real Madrid hivatalos neve: Real Madrid Club de Fútbol......

Először is, megköszi a dicséretet teljes gőzerővel, meg igyekszünk is, amennyire tudunk. Másodszor: a cikkírók nagy részét nem ismerem (azért egyre többet), és főleg a sportjátékokhoz nem lövök semmit, de a szerkesztők nem hiszem, hogy beraknának olyan iromány, ami rossz vagy hibás. Persze ez teljesen szubjektív, és ha nem tetszik valami, akkor csak azt tudom ajánlani, hogy a múltkor megfogalmazottak szerint írjál te is, és biztos, hogy a jobb kerül be az újságba, vagy üzend meg nekem a hibát, oszt majd közzéteszem, mint múltkor azt a cf-t.
Az utóiratban pedig olvasható az a bizonyos duplabaki. Hát ja. A C. F. az nem F. C. De miért kell pont a spanyoloknak keverni?
Ha írsz még levelet, akkor én maradok továbbra is olvasód! Ez biztos, és mindenkinek szól!

A MÁSODIK

Hi Grillo!
Bocsi,lehet, hogy nem jó helyre írok, de gözöm sincs, hogy az új levrovba pontosan hova kell. Most jött meg a friss guru, és a levrovban lévő HAMIS INFOra szeretnék reagálni:

Méghogy BUG a fifa 2003-ban!!! A Real Madrid EREDETI neve:
Real Madrid Club de Futbol, azaz: Real Madrid C.F. !!! és nem F.C.
Azért ti észrevehettétek volna!
Van benne bug anélkül is :-).
Más: IMÁDLAK BENNETEKET! A FALLOUT TACTICS MIATT!
Ha így megy tovább előfizetek! Bár mégse mer a munkahelyemen jár a szervizesnek és az ÉN vagyok!
Bye: Ricka

Jó helyre írsz, ha a lap emiljét használod, és nekem szól – akkor biztos, hogy megkapom. De írhatsz a címre is. Csak ismételni tudom magamat, BOCSÁNAT! Legközelebb biztos tudni fogom már a különbséget.
Jó dolog, hogy a hibáink ellenére is jók vagyunk nálad, mi is bírjuk a burád. Jó neked, hogy szervizesként kapod a lapot, lehet, hogy nekem is hivatást kéne váltanom, de ezt majd az újság hasábjain kívül.

TOVÁBBI FOLYTATÁS

Hi!
A legutóbbi számban a levrovban valaki észrevett 1 "akkora hibát" a fifa 2003-ban, még kép is volt róla: Real Madrid C.F. Nos, nem tudom ki írta levelet, de ha nem tudja miről van szó minek ír ekkora hülyeségeket??? Ugyanis Real Madrid Club de Futbol, tehát c.F. Mint ahogy pl. Valencia C.F., a spanyol csapatoknál általában.
Csak ennyit akartam.
Peace
Dani

Én is csak annyit tudok mondani: pesce, béke, pax meg minden. További válaszként lásd a fentieket. Biztos nem hülyeségnek szánta, de hát az ember tervez, és lehet, hogy a levrovban végzi.

AZ H+N-EDIK

Tisztelt Levrov! Tisztelt Grillo!
Az előző levrovot olvasva egy érdekesre bugra akadtam; inkább: egy bug bugjára. Egy, a sportban "oly' járatos" (a gúny és irónia, valamint a lenézés helye) kollégám a fifa2003-mal kapcsolatban jegyezte meg (és erről egy kép is volt közölve), hogy rosszul van írva a lelátón egy zászlóra a Real Madrid csapatának pontos neve. Én ez úton szeretném felvilágosítani őt, hogy az a bug nem bug. Ha egy kicsit is járatos lenne a sportban, vagy ha esetleg utánna járt volna (nekem mindössze néhány másodpercbe telt, hogy felkeressem a honlapjukat:), akkor tudhatná, hogy a C.F. a jó (Real Madrid C.F.) és nem az F.C.

Ha ezt a hosszú irományt nem is raknátok bele a levrovba, azt azért mindenképpen említsétek már meg, hogy az illető tévedett. Ennyit megérdemel a Real.

Előre is köszi,
Aldus

Szóval, már nem is mondok semmit. Azért az jó dolog, hogy ennyien írtatok, ha másra nem is, de ezért jó volt hibázni. Abban igazad van, hogy utánajárhatott volna az író (meg én is), de egyikünk sem akart rosszat, és hát mindenki hibázhat, még én is. Lenézni csak akkor szabad, ha magasabb vagy, de az irónia a helyén van. De hogy engem tisztelsz, az mindenesetre jó dolog, majd kirakom a falamra a kinyomott leveled, lássák a koliban, milyen jó nekem.

VÉGRE MÁS

Szeva!PC_Guru felkiáltójel(!)
Hát igen egy 14 old-os sráct ír nektek. Tudjátok ÉN cs-örült vagyok. És az lenne a kérdésem hogy honnan birok leszedni(netcím)pálya szerkesztőt??? És utasítást is adjatok!!
Meg van nekem egy cs_bigbrother, és még sok botelköli pályám ahol érdekes módon nincs B0T. Hogyan bírok én oda botot csenálni? (de annyit már tudjatok hogy vonalazni már tudok!!!!![wazpoint]) Ja és a leírás.
Meg láttam egy lézeres colt-ot a neten csak nem emlékszek IP-jére.
(JÓ HUJE AGYOK:-{}:))[]ESZT is adjatok mar mög néköm!

MEG a realbotot honnan bírom én leszedni? És hova rakjam?? /mappa/ Ha kell BUG akkor adok nektek egy halommal! CSak kérjétek.

JA és még egy kis ízelítő magamról:

ÉRDEKESSÉG: 0.9 mp alatt irom a "grundig"ot A "vagyok"-ot 1.1 mp alatt írom A "freemail.hu"-t 1.3mp alatt írom be az íróprogramba vagy jelszókérdezéskor!

És egy figura : /////,,I,(*.*),,I,/////
Ha nem bírjátok kiolvasni hogy mi ez akkor mondom ez egy fej aki éppen befákkol.

/////
()_()
(*.*)
()"()
/////
Emmög egy nyüsz-nyüsz lenne!

Bocs hogy untattalak..
UI:Sokkal jobb a PC_Guru mint a *********!!!És nem vagyok paroszt embör mert ígye írokéne!
Tomi

Igazi felüdülés volt ez az üzenet a foci világában, szóval rávetettem magam, mint maci a málnára, de sajnos láttam az elején, hogy nem minden egyszerű, ami nem foci (a foci sem az). Szóval én is szeretek CS-zni, de még olyan kezdő vagyok benne, hogy csak néztem kérdésedre, mint kezdő homoszexuális a gőzfürdőben. Bizony nem igen tudok az adott témában semmit, de leközlöm a leveled, s akkor talán kapsz választ, meg engem is érdekel. Azt a cs_nagytesót igen szívesen kipróbálnám a haverokkal. A szereplőket kell megmenteni? Mert ha igen, akkor biztos terrorista leszek.
Azért nem semmi a gépelésed, lehet, hogy gyors vagy, de én meg javíthattam a hibáidat. Nem baj, majd még gyakorlod, meg még jó korban vagy, könnyen megy minden. Bezzeg az én koromban!

A nyuszi jó, de az első képpel nem tudtam megbirkózni... például mi az a „befákkol”? Gondolom, én vagyok lemaradva, de ez rejtély számomra.

Volt itt még két vicc is, de azokat kivágtam, mert csak. Pedig nem voltak rosszak. Még egy helyen kötöttem bele a szövegedbe: az utóiratban az újság nevét kicsillagoztam, mert egy bizonyos jelzője nem tűrt tintát (vagy a tinta nem tűrte), de azért kösz.

EZ SEM FOCI

Hi GURU-Team!

Na kezdjük avval, hogy a lap nagyon ott van.

Tudom, hogy ezt nagyon sokan írják de ebből sosem elég.

1 kritika:

A ……… tele van azzal, hogy az újság ¾ részében és a végigjátszásokban is szinte csak szerepjátékokat nyomattok. Ez még nem lenne baj, ha nem lenne olyan ki…….. hosszú a végigjátszás (kb. 8 oldal). Akinek nem tetszik, olvassa el a CD-n. Így több hely jutna a bemutatóknak vagy a leírásoknak. (Jó tudom hogy baromság lenne Pl. a NFS-ből végigjátszást írni).

Ettől eltekintve az újság MEGACOOL!

Az az új lap, amit a tőletek kivált tagok gyártanak a közelébe sem ér. Köszönet a Fallout Tactics nevű csodáért, nekem nagyon bejött.

Ötletek a rovatokhoz(CD):

Király lenne, ha csinálnátok egy magyarosítások válogatást a stratégiai Game-ekhez. Pl. Heroes-sorozat, Sim City, stb.

Ebben a levélben üdvözlöm az összes mindenkit, aki tavaly ott volt a Sulinet táborban. Király lenne ha idén közületek is eljönnének vendégnek. Tavaly sem volt semmi, de az a tucat Microsoft fejes nem nagyon izgatta a társaságot. Ti csak tudjátok, milyen hangulata van annak, hogy az ember hajnalig nyomja a CS-t.

The GURU veteran: Scarab

Több ok is volt, hogy beraktam a leveled. Az első az, hogy dícsérettel van tele, és az mindig melengeti kicsi szívem. A másik, hogy postán küldted, és ha már ennyit gépeltél, meg nyomtattál, akkor igazán megérdemled.

A végigjátszásról annyit, hogy igaz, hogy sok oldal, de csak így ilyen hosszan lehet végigjátszani. Ha sok az újdonság, akkor úgyis ezeknek jut sok hely, nem a “ki…… hosszú” cikkeknek. CD-n különben sem túl hagulatos olvasgatni, képzeld el, modjuk nyomulsz egy nagyon izgi helyen, valamire kiváncsi vagy, és akkor mentés (ha lehet), játék bezár, CD ki, PC GURU CD be, olvasás, majd az egészet vissza. Kell ez neked?

A magyarosításról érdeklődök a nagyoktól.

A táborról annyit, hogy mi szívesen megyünk, ha kapunk meghívást. Csak úgy nem állítok oda, hogy csá, én vagyok a Jani, jöttem mert kedvem volt. Mellesleg én tudom, milyen CS-t játszani hajnalban, de napközben sem rossz.

Az jutott eszembe, hogy többen kértetek bemutatkozó rovatot, így lehetőséget adok arra, hogy nagyon érdekes dolgokat tudjatok rólam. Az első kérdés az lesz, hogy ki tudjátok-e találni, hogy mit csinálok akkor, ha nem az érdekfeszítő leveleiteket olvasom. Annyit segítek, hogy nem olyan választ várok, hogy „Igen, ki tudnánk találni.” Nem. Akit ez nem érdekel, tippelhet a hajam színére, vagy a lábam méretére is. Aki eltalálja, annak ígérem, hogy berakom a levelét. Ha ügyesek vagytok, akkor év végére elég sokat megtudhattok rólam. Izgat még az is, hogy kitalálja-e valaki azt, hogy hány fogam van, és ebből hány lyukas vagy tömött. A nyereményről még beszélünk (esetleg küldök egy képet, de csak 12 éven felülieknek, mert a kisebbek esetleg megállnának a növésben).

Mindenkinek további jó időtöltéseket, meg még jobb vizsgázásokat, meg félévi dogákat, és jó igahúzást a dolgozó rétegnek! Várom leveleiteket, meg minden.

Grillo
grillo@irj.hu

PC GURU TOTÓ MEGFEJTÉSEK

A PC GURU-ban megjelent szuper totó megfejtéseit tesszük itt közzé némi magyarázattal, ahol ez szükséges. A sorolás **2003. február 3-án** lesz, melynek eredményéről olvashattok majd a honlapunkon (**www.pcguru.hu**), illetve természetesen a következő lapszámunkban is megtalálhatjátok majd a nyertesek neveit. Most pedig íme a megoldások:

1, A LucasArts egyik leghíresebb játéksorozata Indiana Jones-hoz kötődik. Melyik volt az utolsó játék a sorozatban?
Ez nem volt túl nehéz feladat, hiszen csak kronológiai sorrendbe kellett tenni a játékokat, legtöbbeteknek sikerült is.
A megfejtés: *b, Indiana Jones and The Infernal Machine*

2, A Tron filmet minden bizonnyal ismeritek, de vajon ki fejlesztheti a TRON 2.0 játékot?
Itt már egy kis turkálódást feltételeztünk, de az eredményt ki lehetett sakkozni.
A megfejtés: *a, Monolith*

3, James Bond kedvenc figurája a játékoknak, az alábbi 3 játék közül melyik volt PC-s kiadású?
Nos, meglepetésünkre itt véreztetek el a legtöbben. Igaz nem volt könnyű infót szerezni a dologról, de a leírt programok közül az egyik megjelent PC-re (DOS) 1989-ben, méghozzá a Domark kiadásában.
A megfejtés: *b, 007: Licence To Kill*

4, Az Operation Flashpoint fejlesztői egy közeli országban végzik áldásos tevékenységüket. Hol van a székhelyük?
Sok helyen és sokszor volt szó erről a programról, így illdomos volt a helyes választ megjelölni.
A megfejtés: *c, Csehország/Szlovákia*

5, Melyik játék főszereplője nem nőnemű?
A kérdés helyes megfejtése pofonegyszerű, hiszen 3 alapjátékról van szó.
A megfejtés: *c, Hitman*

6, Milyen terjesztésű az America’s Army: Operations program?
Itt kicsit az online felé kacsingattunk, reméljük, nem példanélküli lesz ez a vállalkozás.
A megfejtés: *a, ingyenesen letölthető*

7, Az Age of Wonders sorozatnak eddig hány része jelent meg?
Szintén alapkérdés, ráadásul az egyszerűbbek közül.
A megfejtés: *b, 2*

8, A Warcraft III-ban a Blizzard elrejtett néhány csemegét, többek között egyik saját játékuk néhány karakterét. Melyik játékból? Hiába no, a fiúk tudnak, ha akarnak, jut idejük a poénokra is a játékok készítése közben.
A megfejtés: *c, Starcraft*

9, A hányatott sorsú Neverwinter Nights kiadót cserélt menet közben. Ki lett volna az eredeti kiadó?
Sokat lehetett erről a fiaskóról olvasni, így nem volt annyira nehéz a kérdés, de persze lehet, hogy csak a kaland/RPG kedvelőinek.
A megfejtés: *b, Interplay*

10, A Syberia nevű nagyon hangulatos kalandjáték kiadása egy francia cég nevéhez fűződik. Melyikhez? Pillanatok alatt ki lehetett deríteni a dolgot, mely a válaszok szerint sikerült is.
A megfejtés: *a, Microids*

11, Ki készítette a Grand Prix sorozatot?
Csúnya dolog lett volna, ha ezt nem tudjátok, hiszen az úr már nagyon sokat tett a szimulátorok világáért.
A megfejtés: *b, Geoff Crammond*

12, Melyik híres teniszező neve került fel nemrégiben egy játék dobozára, melyet a Cryo jelentetett meg? Szimpla keresgélős kérdés volt, igazából nem lehetett vele komolyabb gond.
A megfejtés: *a, Agassi*

13, Melyik világháborúban játszódik a Sudden Strike II?
Nos, mosolyogtatóan könnyű kérdés…
A megfejtés: *b, II.*

+1, Mikor jelent meg a Grand Theft Auto első része?
Bizony, bizony, nem ma volt, hanem lassan már 7 éve.
A megfejtés: *a, 1996*

Köszönjük, hogy velünk játszottatok, reméljük, tetszettek a feladványok, és legközelebb is indultok hasonló játékainkban.

PC GURU Team

PROGRAMAJÁNLÓ

2003. FEBRUÁR 1-2.
Wildsyle&Tattoo Kiállítás és Vásár, Budapest – Petőfi Csarnok

2003. FEBRUÁR 4.
Queen, Budapest – Lézerszínház, Planetárium

2003. FEBRUÁR 5.
Tavaszi kiállítás, Budapest – Magyar Újságírók Országos Szövetsége

2003. FEBRUÁR 6.
Filmbemutatók:
Kapj el, ha tudsz (Catch Me If You Can – amerikai, szinkronizált)
Kelj fel komám, ne aludjál (magyar)

2003. FEBRUÁR 7.
Megjelenik az Unreal II: The Awakening, a Battlefield 1942: The Road to Rome és a Grom

2003. FEBRUÁR 8-9.
Teremcross verseny, Békéscsaba – Városi sportcsarnok

2003. FEBRUÁR 10.
Samael, Cathedral, Without Face koncert, Budapest – E-KLUB

2003. FEBRUÁR 11.
Pink Floyd, Budapest – Lézerszínház, Planetárium

2003. FEBRUÁR 13.
Filmbemutatók:
Charlotte Gray (Charlotte Gray – angol, feliratos)
Nemzetbiztonság BT. (National Security – amerikai, szinkronizált)
Novocaine (Novocaine – amerikai, feliratos)
Mostohám a zsánerem (Tadpole – amerikai, feliratos)
A gödör (The Hole – angol, feliratos)

2003. FEBRUÁR 14.
St. Martin – jubileumi lemezbemutató koncert, Budapest – Uránia Filmszínház

2003. FEBRUÁR 15.
D.H. Project presents: Psyence Fiction, Budapest – Csepel Művek

2003. FEBRUÁR 16.
Danubia Ifjúsági Szimfonikus Zenekar - Népdalon innen, nótán túl, Budapest - Zeneakadémia, Budapest – Zeneakadémia

2003. FEBRUÁR 20.
Filmbemutatók:
Szívtiprók (Heartbreakers – amerikai, feliratos)
Madame Sata másképp (Madame Sata – brazil-francia, feliratos)
8 mérföld (8 Mile – amerikai, feliratos)
28 nappal később (28 Days Later – amerikai, feliratos)
A dzsungel könyve 2 (The Jungle Book 2 – amerikai, szinkronizált)
Cotton Club Singers koncert, Budapest – International Buda Stage

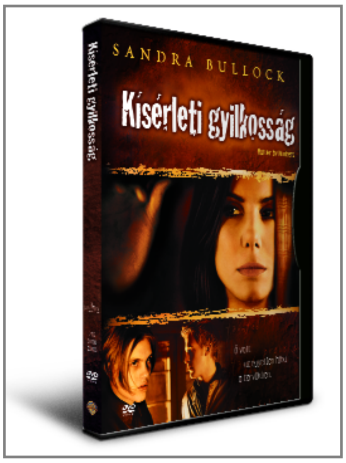
2003. FEBRUÁR 21.
Megjelenik a Gothic II és a Vietcong

2003. FEBRUÁR 24.
Mike Oldfield, Budapest – Lézerszínház, Planetárium

2003. FEBRUÁR 27.
Filmbemutatók:
Chihiro szellemországban (Sen to chihiro no kamikakushi – japán, szinkronizált)
Rinaldo (magyar)
Taxi 3 (Taxi 3 – francia, szinkronizált)
Himalája (Himalaya – l'enfance d'un chef – angol-francia-svájci-nepáli, feliratos)
Megjelenik a Will Rock

2003. FEBRUÁR 28.
Megjelenik a Master of Orion III, a Psychotoxic: Gateway to Hell és a Mistmare

KÍSÉRLETI GYILKOSSÁG - MURDER BY NUMBERS



Fiatal nő holttestére bukkannak egy kaliforniai kisváros melletti erdőben. A tapasztalt gyilkossági nyomozót, Cassie Mayweather-t (Sandra Bullock) bízzák meg az ügy felgöngyölítésével. Segítségként egy új társat kap Sam Kennedy (Ben Chaplin) személyében. Az összes bizonyíték véletlenszerű erőszakos cselekményre utal, ám Cassie biztos benne, hogy a látszat ellenére a gyilkosság nem az, aminek látszik. Cassie teljes erővel beleveti magát a rejtélyes ügybe, elsősorban arra összpontosít, hogy összegyűjtsön és analizáljon minden elérhető bizonyítékot, és gondosan felépítse a gyilkos „képét" a tetthelyen maradt kevés nyom alapján. A nyomok egy Richard Haywood nevű fiatalemberhez (Ryan Gosling) vezetnek, aki nagyon készséges, és bombabiztos alibije van. A vele való találkozás megváltoztatja a nyomozás menetét, a két detektív más módszerrel halad tovább az ügy felgöngyölítésében. Sam folytatja az apró mozaikok fáradságos összerakását, Cassie viszont – rá nem jellemző módon – egyre inkább az ösztöneire hallgat, az előérzetekre és a múlt árnyaira.

Mindezekből roppant zavarba ejtő teóriát állít össze, miszerint Haywood és barátja, Justin Pendleton arra szövetkeztek, hogy elkövessék a tökéletes bűntényt. Richard és Justin barátsága nem éppen szokványos. Bár mindketten ugyanazt a kényelmes középosztálybeli életet élik, a személyiségük nem is lehetne ellentétesebb. Justin okoskodó, romantikus figura, Rimbaud és Nietzsche világában él, elszigetelődve saját elméjében. Richard viszont megnyerő, simulékony, manipulatív: jól használja vonzó külsejét és okosságát, és puszta szórakozásból játszik az emberek érzéseivel. Remek érzéke van a pszichológiához – akár a legtöbb szociopatának. A fiúknak nem kell dolgozniuk, nem tartoznak felelősséggel semmiért. A családjuknak megvan a maguk független világa, ezért nem éreznek lojalitást vagy felelősségtudatot egy nagyobb közösség iránt. A szülőket csak az anyagi jólét érdekli, törtetők és karrieristák. Nem véletlen tehát, hogy a visszahúzódó Justin és a megnyerő modorú Richard egymásra találtak és titkos barátságot kötöttek. Hogy megerősítsék barátságukat és biztosítsák egymás iránti feltétlen hűségüket, elhatározták, hogy véghez visznek valami rendkívülit, amiről senki sem tud... a tökéletes gyilkosságot.

Legalábbis ez Cassie elmélete, melyet múltbeli élményei és saját törvényszéki tapasztalatai támasztanak alá.

A lemez nem bővelkedik extrákban, a film mellé a mára szinte már kötelező rendezői kommentárt (Barbet Schroeder mellett a vágó Lee Percy is megszólal), és a film előzetesét kapjuk. 5.1-es magyar hanggal, illetve magyar felirattal is megtekinthetjük a filmet.

AZ IDŐGÉP - THE TIME MACHINE

H.G. Wells-t a saját korában úgy nevezték: „az ember, aki látja a jövőt". Hogy ez így volt-e, vagy sem, teljesen lényegtelen, Wells jövendőmondó versikék helyett inkább remek regényeket írt, melyek közül talán az egyik legismertebb az időgép története. A könyv a mai napig foglalkoztatja az embereket, rengeteg történet, film alapszik az alapötleten. Így nem kerülhette el a sorsát, a megfilmesítést sem: 1960-ban készült az első filmes feldolgozás, George Pal rendezésében. Simon Wells, az író ükunokája az eredeti történethez és az első filmhez hűen készítette el saját verzióját Hartdegen-ről (Guy Pierce), a feledékeny tudósról, aki a vaskalapos, mereven konzervatív tudóstársai közül próbál meg kitörni találmányaival, és aki mindent megtenne azért, hogy szerelme szívét meghódítsa. Erre minden esélye megvan, ám egy randevún szörnyű dolog történik, szerelmét egy rabló megöli. Hartdegen ekkor mindent egyebet félretéve lázasan dolgozni kezd, hogy megépítse az időgépet, amivel meg nem történtté tudja tenni a balul elsült randevút. A mű elkészül, és az ifjú tudós megpróbálja megmenteni szerelmét. Többszöri sikertelen próbálkozás után rájön, hogy a sorsot nem tudja megváltoztatni, ami meg van írva, az meg is történik, ez ellen nem tud tenni semmit. Elkeseredésében a jövőbe utazik, ám egy baleset miatt pár 100 év helyett 800.000 évet lép előre...

A szokásosnak mondható filmelőzetesek és audiokommentárok mellé felkerültek a lemezre „Így készült" filmek, kimaradt jelenetek, láthatjuk az időgép megépítését és a vizuális effektusok elkészítését. 5.1-es magyar hangot, illetve magyar feliratot is választhatunk a film megtekintéséhez.

WARNER

Február 4.
Kísérleti gyilkosság
(Murder by Numbers)
Gyanúba keveredve
(Dead Reckoning)
Annál súlyosabb bukásuk
(The Harder They Fall)
Az Anderson magnószalagok
(The Anderson Tapes)
Isten hozta Mr. (Being There)

Február 11.
Édes kis semmiség (Sweetest Thing)
Az elit alakulat - díszdoboz
(Band of Brothers)
Az utolsó vacsora (Last Supper)
Sampon (Shampoo)

Február 18.
Az időgép (Time Machine)
Halálra szóló barátság
(New Best Friend)
Ferde forgatás (Big Shot's Funeral)
Sirokkó (Sirocco)
Sivár vidék (Badlands)
Gorillák a ködben (Gorillas in the Mist)
Nagyszerda (Big Wednesday)

Február 25.
Scooby Doo - A nagy csapat
(Scooby Doo)
Pollock (Pollock)

INTERCOM

Február 4.
Pán Péter (Peter Pan)
Pán Péter 2 - Visszatérés Sohaországba
(Peter Pan 2 - Return to Neverland)
Majmok bolygója (Planet of the Apes)

Február 11.
Szitakötő (Dragonfly)
Csobbanás (Splash)
6 nap 7 éjszaka (6 Days 7 Nights)
Mr. Végzet (Mr. Destiny)
Anasztázia (Anastasia)

Február 18.
Meredek pálya (Outcold)
Jég veled! (Cool Runnings)
Végsebesség (Terminal velocity)
Kutyabajnok (Snow Dogs)
A későn kezdő (The Rookie)

Február 25.
Utolsó esély (Crimson Tide)
Közellenség (Enemy of the State)
Az elnök különgépe (Air Force One)

ÉN, A KÉM
(I SPY)

Színes, feliratos amerikai akció-vígjáték, 97 perc, 2002

Főszereplők: Eddie Murphy, Owen Wilson, Famke Janssen, Malcolm McDowell
Forgatókönyv: Marianne Wibberley, Cormac Wibberley, Jay Scherick, David Ronn
Fényképezte: Oliver Wood
Zene: Richard Gibbs
Rendezte: Betty Thomas

Ez a számunk az én jóvoltomból kezd amolyan nosztalgia GURU-vá átalakulni, de nincs mit tenni, megint a nyolcvanas évekről kell ábrándoznom, amikor Eddie Murphy még jópofa srác volt, és előbb a 48 órában, majd a Beverly Hills-i zsaruban szívünkbe zártuk humorát, lehengerlő stílusát. Azóta jó pár év eltelt, és szegény Eddie mostanság sehogy sem talál vissza régi önmagára. 2002-ben három filmet is forgatott. A Showtime még úgyahogy elmegy, de a Pluto Nash félelmetes bukás (számokkal: 100 millióba került, eddig 5 milliót hozott a konyhára). Most itt a harmadik mű, és azt kell mondanom, ez se egy telitalálat...

Az Én, a kém egy 60-as évekbeli tévésorozat alapján készült, azaz a remake-láz egy újabb (vad)hajtása. Nagy szerencsénk állítólag, hogy azt idehaza nem ismerjük, mert nem kell összehasonlítanunk a kettőt – szegény amerikaiak megszenvedtek vele, ahogy a kritikákat olvasgattam... A mozi sztorija végtelenül egyszerű. Egy csúnya kelet-európai kereskedő megfúj egy láthatatlan szuperrepülőgépet. Az összes bűnüldöző szerv a nyomába ered, és kiderítik, a rosszfiúnak a profi boksz a gyengéje, fő kedvence a táncos lábú Kelly Robinson. Beszervezik hát a bunyóst, és a profi kém, Alexander Scott kíséretében elindul küldetésére – Budapestre. Igen, talán ezzel illett volna kezdenem – a jó Andy Vajna jóvoltából szép fővárosunk ezúttal saját magát „alakítja", hiszen volt már Buenos Aires az Evitában, vagy legutóbb Berlin a Kémjátszmában, de Budapest még soha. Láthatunk izgalmas jeleneteket a Szabadság-hídon, a budai rakparton, fényűző estélyt a Várban, sőt még Demszky Gábor is feltűnik, természetesen polgármesteri minőségében. Sajnos azt még nem sikerült elérni, hogy szakítsunk a több évtizedes sztereotípiákkal, így az említett partin zsinóros-mentés huszárok pompáznak, és cigányzene szól, szinte érezni az est fénypontjaként feltálalt „gulash" illatát...

A rendező (és az egyik producer) Betty Thomas, aki számos tévéfilmsorozatot jegyez, moziban a Howard Stern-sztori mellett a Dr. Dolittle-t és a Sandra Bullock-féle 28 napot említhetjük a neve mellett. Nekem ez utóbbi marad meg emléknek – hiába, jobb lenne, ha Thomas asszony ilyen női problémákkal foglalkozna, ez láthatólag megy neki. Akciófilmet végképp ne rendezzen...
A szereplők közül Murphy-t már említettem, még mindig nem a régi, kérdés, lesz-e valaha az. Mellette Owen Wilson asszisztál, a furcsa orrú színészt láthattuk Jackie Chan mellett az Új csapásban, a Zoolander sztármodelljeként vagy az Ellenséges területen, melyben elég meggyőző alakítást nyújtott. A forgatásról elmondta, hogy nagyon izgatott volt, hogy Eddie Murphy-vel forgathat, szerintem inkább fordítva lenne őszinte a dolog, mert Wilson most is kihoz a szerepéből annyit, amennyit kell (és amennyit engednek neki). A női főszereplő az, aki miatt érdemes egy férfiembernek megnézni a mozit – a holland születésű egykori modell, Famke Janssen még mindig gyönyörű, őt főleg az X-Men doktornőjeként ismerte meg a szélesebb világ. A főgonoszt az idén 60 éves Malcolm McDowell játssza (láthatólag nagyon fáradtan), akit a játékosok főleg a Wing Commander III-IV Tolwyn tábornokaként ismerhetnek, a moziba járók pedig eddigi 121 filmje egyikéből (Ha, Mechanikus narancs, Mr. Magoo).

Az eredeti filmben a fehér ember (Robert Culp) volt a kívülálló, egy profi teniszező playboy (igazi gentleman!), míg az igazi kémet a nagyszerű Bill Cosby alakította (Emmy-díjat érően). Amikor Vajna pár éve megvette a jogokat, úgy gondolta, hogy megírja az előzményeket, vagyis azt, hogy találkozott a két férfi, hiszen a sorozatban már egy kész párost alkottak. Sajnos a forgatókönyvírók már megint klisékből építkeztek (négyen jegyzik a könyvet, valószínűnek látszik, hogy önállóan dolgoztak, és amint elkészültek egy résszel, elfaxolták a stúdiónak, nem is ismerve a másik három anyagát), és sajnos Murphy is saját bejáratott kliséit melegíti fel újra és újra, ami már egy kicsit unalmas. (Ahogy az épp Murpy vagy Martin Lawrence által mostanában futószalagon talált sztereotípia a nagypofájú, arrogáns, önző és öntelt afro-amerikai típusról is az.) Az operatőr Oliver Wood legalább megpróbálja kihozni a maximumot, de hát az ő képességeit ismerhetjük az Ál/Arc-ból vagy az U-571-ből, szegényt eléggé egyedül hagyta a rendező (és a stáb is)...

A mozitól amúgy senkit nem akarok elijeszteni. Lehet, hogy sokan, főleg a fiatalabbak közül jól fognak szórakozni, van benne pár jó jelenet (például a „csatornás", vagy a kis Cyrano-szkeccs a Sexual Healing duettel). Más kérdés, hogy mindez megéri-e az ezer forinton túli jegyárat? Számomra nem.

]{redenc

A GYŰRŰK URA: A KÉT TORONY

(THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS)

Színes, feliratos amerikai kalandfilm, 179 perc, 2002

Főszereplők: Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Orlando Bloom, John Rhys-Davies, Liv Tyler, Cate Blanchett, Christopher Lee, Hugo Weaving, Sean Astin, Billy Boyd
Forgatókönyv: Fran Walsh, Peter Jackson, Philippa Boyens, Stephen Sinclair
Fényképezte: Andrew Lesnie
Zene: Howard Shore
Rendezte: Peter Jackson

Egyszer volt, hol nem volt egy fiatalember, bizonyos Peter Jackson, aki 1961. október 31-én látta meg a napvilágot Új-Zélandon. Ifjúkorában beleszeretett Tolkien csodálatos regényébe, és az 1933-as, klasszikus King Kong film láttán már biztosan tudta: filmrendező lesz. 1983-ban barátaival nekiállt filmet készíteni, és a négy év alatt 150 ezer dollárból összedobott Bad Taste egy csapásra világhírűvé tette, Jackson pedig megalapította saját produkciós cégét, a WingNut Films Limitedet. Egyedi humora, sajátos látásmódja és hatásos különleges effektjei kultrendezővé avatták. Hullajó!, Mennyei teremtmények, Törjön ki a frász!. Filmek, melyek bár nem hoztak sok hasznot, ismertséget és elismerést annál többet.

Tíz éve aztán feleségével, Frannel elkezdett dolgozni A gyűrűk ura adaptációján, miközben hazájában a film trükkjeinek elkészítésére létrehozta a WETA céget. Szponzorokat gyűjtött, sőt saját maga és felesége teljes magán- és céges vagyonát is beledobta a kalapba. A Miramax azzal a feltétellel állt rá a finanszírozásra, hogy Jackson egy hónap alatt talál még befektetőt. Régi barátja segítségével eljutott a New Line produkciós céghez, melynek egyik producere, Saul Zaentz birtokolta a könyv jogait. Jackson saját költségéből leforgatott egy kis filmet, melyben bemutatta a tájat, a díszletek egy részét, és a nagy csatát az orkok és a szövetséges seregek között, melyet a WETA készített némi ILM-es segítséggel. A forgatókönyv is elkészült addigra, és a kettő együtt olyan hatást gyakorolt Zaentzre, hogy nemcsak beszállt cégével a produkcióba, de abba is belement, hogy a filmet Új-Zélandon forgassák. Persze itt az anyagiak is bejátszottak, hiszen a 450 millióra taksált költségvetéssel szemben Jackson szülőhazájában elég volt 270 millió is a három film elkészítéséhez. Az egész trilógiát egyszerre forgatták, ami szintén a költségek megtakarítását szolgálta. Ez elég gyilkos menetet jelentett a stábnak, mindenesetre már ezzel filmtörténetet írtak. Az előkészületek 1998 augusztusában indultak, a forgatás 1999. október 11.-től 2000. december 22.-ig tartott, az utómunkálatok majd egy évet vettek igénybe, végül 2001 októberében állt össze a mű.

Túl a két rész megtekintésén elmondhatjuk: Jackson fanatizmusa, a könyv iránti szerelme jól látszik a filmek minden képkockáján, és bár nem mindenben követi a regényt, a rajongóknak mégsem okoz csalódást. A látványvilág elképesztő, a film lendülete mindenféle ellenérzést elsodor. A WETA szédítő trükköket dobott be. Az új rész talán legdöbbenetesebb nóvuma Gollam, „akiről" nem lehet elhinni, hogy rajzolva van, egyszerűen tökéletes, és a fent említett Helm-szurdoki csata is lélegzetelállító. Minden digitális csodán túl azonban ott a színészek játéka, a sztori emberi hangjai, Arwen és Aragorn szerelme, Gimli és Legolas bontakozó barátsága, Frodó „színeváltozása".

A producerek is elégedettek lehetnek: a 109 millióba került első rész tavaly év végi adatok szerint világszerte 860 milliót hozott a konyhára (csak a mozikban!), a 94 milliós második rész idén január 5-i adatok alapján közel jár a 400 millióhoz, év végére akár át is lépheti az egy milliárd dollárt. Akkor pedig már itt lesz az újabb rész, addig a DVD-vel valahogy kihúzzuk, az első rész korongja már úgyis elkopóban van…

]{redenc

ÉRDEKESSÉGEK

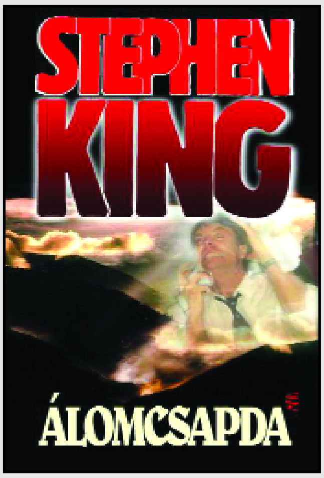
Gandalf szerepére eredetileg Sean Conneryt szerették volna megvenni, de a magas gázsi és az időhiány miatt ez nem jött össze. Ekkor jelentkezett Jacksonnál a jó nevű angol színész, Ian McKellen, és megkérdezte, nem játszhatná-e ő a szerepet, gyerekkora óta erre vágyik, ezért lett színész, még gázsit sem kér…

A fenti fanatizmus jellemezte a stáb több tagját is. Viggo Mortensen csak az Aragorn névre hallgatott a forgatás alatt, a szállodába is így jelentkezett be, ahol kisebb kavarodást okozott, hogy még aludni is a kardjával ment, a színészek pedig a forgatási szünetekben elf nyelven beszélgettek egymással… Mortensen egyébként a második rész azon jelenetében, amikor belerúg egy sisakba az égő holttestek mellett, eltörte a lábujját, de nem kért orvosi segítséget, csak a forgatás végén.

A Helm-szurdoki ütközethez az orkok csataüvöltéseit az új-zélandi főváros stadionjában, az Új-Zéland-Anglia krikettmeccsre összegyűlt 25 ezres szurkolótömeg segítségével vették fel. A szöveg a kivetítőn jelent meg, a hatalmas kórust maga Jackson vezényelte. A rendező egyébként maga is megjelenik a csatajelenet elején, ő az első ember, aki a hídon felbukkanó orkokhoz egy követ vág. Két gyermeke szintén itt látható, ők azok, akik egy asszonnyal visszahúzódnak a barlangba – ugyanazok, akik Bilbó trollmeséjét hallgatták a szülinapi partin.

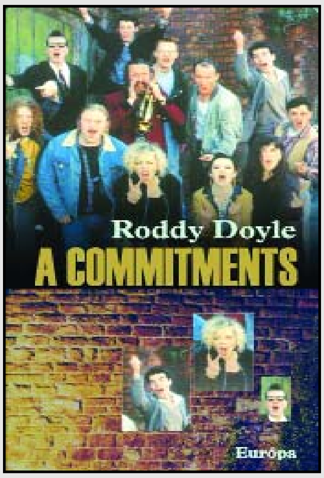
A Gimlit játszó John Rhys-Davis kölcsönözte hangját Szilszakállnak is.

STEPHEN KING - ÁLOMCSAPDA



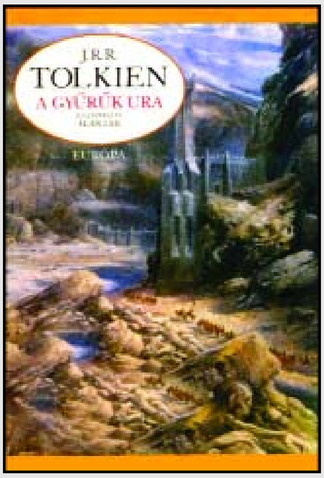
Különös fényjelenségeket észlelnek Maine vadregényes erdei fölött. Űrhajó landol a környéken, s a szürke kis földönkívüliek nemcsak az ott lakók testét fertőzik meg valami undorító gombás kórsággal, de a tudatukat is megtámadják. Az emberek olvassák egymás gondolatait, és az idegen lények hatására olykor nem uraik cselekedeteiknek. Természetesen közbeavatkozik a hadsereg, s egy paranoiás egykori kommandós vezetésével lezárja a területet. Vadászidény van, s négy jó barát is a karanténban reked – ők kora ifjúságuktól ide járnak vadászni. Rejtélyes okból ők másként reagálnak a fertőzésre. Először értetlenül szemlélik az eseményeket, majd megkezdődik a gyilkos hajsza: egyrészt megpróbálják megakadályozni a szürke lényeket, hogy teljesítsék küldetésüket, másrészt szembeszállnak az őrült katonával, aki számára csak egyetlen megoldás létezik: az öldöklés.
A szálak Derrybe vezetnek (ahol sok évvel azelőtt a nyomasztó emlékű AZ, a bohócmaszkos szörnyeteg szedte gyermek áldozatait), a négy férfi szellemileg visszamaradt gyermekkori barátjához, aki különös képességekkel rendelkezik...

RODDY DOYLE - COMMITMENTS



A Barrytown-trilógia állandó szereplői, a Rabbitte család tagjai közül ebben a regényben ifjabb Jimmy Rabbitte-tel ismerkedhetünk meg egészen közelről, aki a rockzene megszállottja: nemcsak azt tudja, hogy melyik együttes a menő, hanem azt is, hogy melyik lesz a menő fél év múlva, sőt valóságos esztétaként elmélkedik a rockzenéről, amely buzgón hangoztatott véleménye szerint mindig a szexről szól (meg esetleg a forradalomról). Jimmy hozza létre a haverjaival és egy jó negyvenéves, Amerikából hazatelepült stúdiózenész fazonnal együtt A Commitments együttest, és beszerveznek egy háromtagú női vokált is. A haverok többsége ugyan a kottát sem nagyon ismeri, Joey „Ajak" Fagan viszont nemcsak ragyogó szaxofonos (aki Amerikában saját bevallása szerint a legnagyobbakkal játszott együtt: James Brownnal, Otis Reddinggel, Stevie Wonderrel és még több tucatnyi sztárral), hanem akkora lelke is van a zenéhez, hogy az az egész együttesnek elég. Joey isteni küldetésének tekinti, hogy szülőhazájában meghonosítsa a soul zenét, s irányításával a tagok buzgón látnak neki hangszerük megszelídítésének, a vokált alkotó csajok meghódításának – bár azok inkább az öreg Joeyt tüntetik ki kegyeikkel – és a világraszóló siker tervezgetésének. A kínkeserves próbák és kisebb-nagyobb, főként a csajok körül forgó perpatvarok után lassanként beindul az együttes karrierje, az ír ízekkel kevert hamisítatlan soult remekül fogadja a dublini kocsmák közönsége, sőt már egy lemezszerződés lehetősége is felcsillan...

J.R.R. TOLKIEN: A GYŰRŰK URA (DÍSZKIADÁS)



A karácsonyi piac, no meg a lassan-lassan mozikba kerülő második Gyűrűk Ura rész, a Two Towers (Két torony) apropóján ismét kiadásra került a fantasy egyik alapkövének, a Gyűrűk Urának teljes, egy kötetben történő díszkiadása. A történet, azt hiszem, már nyugodtan klasszikusnak nevezhető; Tolkien képzelete szabadon, ráérősen kalandozik abban a képzelt időben, amikor a világ sorát még nem az ember szabta meg, hanem a jót és szépet, a gonoszat és álnokot egyaránt emberelőtti lények, ősi erők képviselték. Abban az időben, amikor a mi időszámításunk előtt ki tudja, hány ezer, tízezer esztendővel a Jó kisebbségbe szorult erői szövetségre léptek, hogy a Rossz erőit legyőzzék, de épp e győzelem következtében elenyésszen az ő idejük, s az árnyak birodalmába áthajózva átadják a földet új urának, az emberi fajnak. A könyv kiállítása fantasztikus, és bár méreteinél fogva nem „könnyű" olvasnivaló, Alan Lee illusztrációi, azt hiszem, mindenkit kárpótolnak.

VASZILIJ AKSZJONOV - MOSZKVAI TÖRTÉNET

Akszjonov történelmi trilógiája a diktatórikus hatalomra törő Sztálin aljas tettével kezdődik: 1924-ben elteszi láb alól egyik fő vetélytársát, Frunzét. Ekkor ismerjük meg Borisz Gradovot, a már fiatalon jó nevű sebészorvost, akinek asszisztálnia kell a gyomorműtét álcájával elkövetett gyilkossághoz. Egyik fia, Borisz, a polgárháború ifjú vörös parancsnoka, a kronstadti matrózlázadás egyik leverője, aki aztán megjárja a gulágot, s végül a németek elleni háborúban igazi hőssé válik – a másik, Kirill lelkes kommunista agitátor, lánya, Nyina pedig a történet elején avantgárd költő. Valamenynyiük sorsa furcsa kanyarokat vesz, s közben a Gradov család még számos tagjának életét ismerhetjük meg Akszjonovtól, aki úgy alakította hősei sorsát, hogy egy mindvégig izgalmas regényben írhassa meg a Szovjetunió harminc évének történetét: a NEP-et, a kolhozosítást, a lágervilágot, a háborút, az orvospert, és ami nem kevésbé fontos: a hétköznapi életet, a kor embereinek mindennapjait, gondolkodásmódját, örömeit és bánatait...

SIGUR RÓS - ( )

A Sigur Rós előző albuma, az Agaethis Bryjun az elmúlt évtized legjobb izlandi lemeze lett, méghozzá csakis szakmabeliekből álló egyének szavazatai alapján. Ez nem kis fegyvertény, főleg egy olyan országban, ahol a gejzírek és az apró termetű lovak mellett egy olyasvalaki is született anno, akit úgy hívnak: Björk. Talán már hallottatok róla...

A friss Sigúr Rós album egyszerűen az ( ) címet kapta, de ami még meglepőbb, a rendkívül szép designnal megalkotott CD-n nincsenek is feltüntetve a dalok címei. Úgy látszik, Kjartan Sveinsonn és csapata mostanában rendesen elborult, ezt alátámaszta a dalok hossza is, ahol is a hat és fél percesek (kettő darab van belőle a nyolcból, teszem hozzá) hosszúságilag akár MTV slágereknek is beillenének a legnagyobb agymenésnek bizonyuló zárónóták mellett, amelyek a tíz percet is bőven verik hosszúságilag. Szerencsére a Mogwaival közös kislemez elborultságának a közelében sem járnak ezek a témák, nagyjából stabilan hozzák az Agaethis Bryjun-on megszokott és megszeretett stílust, ami valahogy úgy írható le, mintha a Muse és Björk jammelnének egy hollandiai coffee shop alagsorában kialakított stúdióban. Szívszorítóan szép dalokat bírtak ezúttal is írni ezek a depressziós izlandi fószerek, és ugyan az Agaethis Bryjun talán egy hangyányival könnyebben emészthető volt, az ( ) is zseniális.

AMON AMARTH - VERSUS THE WORLD

A világ ellen – hirdetik ki a legújabb hadüzenetet az Amon Amarth tejfelszőke viking harcosai a friss albumuk címében, és a nomen est omen évezredes igazsága itt is bejön: a szintén vésztjósló című Death In Fire nyitónóta körülbelül úgy indít mint egy klasszikus amerikai V8-as motorhang, és az intenzitásból később sem vesznek vissza skandináv barátaink. A 2001-ben Magyarországon is játszó csapat pontosan azt a zenét játssza, amit a fejük alapján el lehet róluk képzelni: brutálisan szóló gitárokkal vastagon meghintett göteborgi fémzenét, amely nagyobb dózisban egy brutális sült csülök módjára is megülheti a gyomrot, mérsékelten adagolva viszont ínyencfalat. Az Amon Amarth szerencsére helyes arányérzékkel rendelkezik, és mellettük szól, hogy a dalok is egyre jobbak a kezdeti bizonytalan léptekkel tántorgó debütáló anyagok óta, úgyhogy aki vevő a keményebb stílusokra, az máris indulhat a hadjáratba a világ ellen.

AEBSENCE - UNUSUAL

A magyar Aebsence debütáló kiadványa csak azért nem került fel képzeletbeli 2002-es zenei top10-listámra, mert csak januárban voltam olyan szerencsés, hogy belefülelhessek az anyagba. Az évek óta gürcölő gödöllői csapat pályafutását elég régóta figyelemmel kísérem (még interjút is készítettem a zenekarral, évekkel ezelőtt), és bíztam benne, hogy egyszer majd meglepnek, de ilyen szintű, állkapocshullajtó ámulatra nem számítottam. Az Unusual ugyanis zseniális lett, kezdve a borítótól, mely magyar előadótól szokatlanul szépen van megtervezve, egészen a lemez nyugati színvonalú megszólalásáig. Na és persze a dalok, amelyek fele már különféle demofelvételekről, koncertekről már jó ismerősként kúszott be a hallójárataimba, de ezek is új dimenzióba kerültek, valamint az ismeretlen darabok, amelyek szintén letaglózóak. Az Aebsence egyszerre merít az olyan amerikai nagyok munkájából, mint például a Tool vagy az Alice In Chains, és emellett magyar népzenéből átvett motívumokkal is gazdagítja a dalok sokszínűségét. Utóbbi olvastán valószínűleg sokan vonják fel elsőre a szemöldöküket, és elsőre valóban bizarrul is hangzik az ethno-grunge, mint stílusfogalom, azonban az Unusual minden kétkedőnek bebizonyítja zsenialitását. Egy rockorientáltabb országban az Azure vagy a Deep simán milliós eladásokat eredményezhetne, itt Magyarországon még annak is örülhetünk, hogy van valaki, aki nem ragad le a bevált sablonoknál, hanem mer új dolgokkal kísérletezni. Becsüljük meg az Aebsence-t, barátaim!

NASCAR RACING 2003 SEASON

A Papyrus fejlesztőcsapat meglehetős tekintélynek örvend a NASCAR játék-feldolgozások tekintetében, és évek óta gyakorlatilag egyeduralkodónak mondhatóak szakterületükön. A hírek szerint a siker ellenére mégis ez lesz az utolsó Nascar játékuk, így áhítattal vegyes megilletődöttséggel várjuk a Nascar Racing 2003 Season érkezését.

UNREAL II: THE AWAKENING

Öt év telt el az első Unreal világrengető bemutatkozása óta. A Legend legendás (uh) játékának folytatása átgondolt harcrendszerrel, pengeagyú AI-val, újraírt grafikus motorral és hagyományos történettel várja és szögezi majd képernyő elé a világ FPS társadalmának jelentős részét. Uraim, lehet készülni...

HIGHLAND WARRIORS

Ezen sorok írása idején már csak párat kell aludni – olvasásakor meg talán már az üzletekben figyel –, hogy belevethessük magunkat a skót szabadságharc embert próbáló küzdelmeibe a skót szabadságharcosok avagy az angol elnyomók oldalán. A Rettenthetetlen óta felkapott témát feldolgozó Highland Warriors története szintén a William Wallace nevével fémjelzett időkben játszódik, és a Data Becker fejlesztőinek hála mindezt igazán szemkápráztató grafikai megjelenítés mellett élvezhetjük. Jövő havi tesztünkből pedig az is kiderül majd, hogy az ígért remek gazdasági- és harcrendszereket maradéktalanul sikerült-e megvalósítani a fejlesztőcsapatnak.

AMERICAN CONQUEST

A felfedezők nem kevés izgalmat rejtő életét ismerhetjük meg a CDV napokban elkészült stratégiai játéka, az American Conquest segítségével. Amerika felfedezése az első hódítók érkezésével kezdődik, és az első kolóniák létrehozásán keresztül egészen az Egyesült Államok (meg persze a többiek, értsd Kanada, Mexikó, stb.) megalakulásáig tart majd. A játékban összesen 12 (európai és őslakos) nemzettel találkozhatunk, köztük megismerhetjük majd az inka és maya birodalmat is. A valósidejű stratégiák tengeréből dinamikus játékmenetével és akár 16000 egységet is lekezelő harcrendszerével próbál kiemelkedni az American Conquest... hamarosan eldől, mekkora sikerrel.

A következő teljes játék:

RAINBOW SIX: ROUGE SPEAR

A stratégiai elemekkel jócskán megspékelt katonai szimulátorok leghíresebb sorozatához, a Rainbox Six-hez tartozó Rouge Spear tökéletesen kombinált csapattaktikai és first-person shoot'em up elemek alkalmazásával hódított meg számos akciórajongót magának. A Tom Clancy történetéből készült játék a Rainbox Six folytatása, melyben egy különleges anti-terrorista alakulat, a Rainbow csapat parancsnokát alakítjuk, aki 8 fős egységét irányítva próbálja meg kinyomozni, hogy mi történt a Rouge Spear névre keresztelt, ellopott nukleáris bombával - mindezt a világ 16 helyszínén zajló 18 küldetésben.

Előnyben a CHIP előfizetői! Házhozszállítás, árkedvezmény, saját példány, biztos vétel, pénz visszatérítési garancia. Fizessen elő a CHIP magazinra, válassza Magyarország piacvezető kiadványát!

CHIP

Előfizetés

Telefon: 327-4543

327-4566

e-mail:terjesztes@vogelburda.hu

www.chiponline.hu

A CHIP az Ön lapja. Előfizetőként mindig biztosan, pontosan és jelentős árelőnnyel jut hozzá lapunkhoz. Előfizetőink számára a magazin házhoz érkezik. Amennyiben bármilyen okból mégis úgy döntene, hogy lemondja a kiadványt, ezt bármikor, indoklás nélkül megteheti, és mi haladéktalanul visszafizetjük a díjkülönbözetet.

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Tóth Tibor (Uniq)
Hírszerkesztő: Paraszt Imre (Puma)
CD szerkesztő: Gavalda Márk (Sirkhan)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Kolozsvári Zsófia

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
1048 Budapest, Hajló u. 21. II/3

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző
Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: 327-4576
Fax: 267-9100
Irodavezető: Giricz Erika
Tel: 327-4568
Fax: 267-9100

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft.
1072 Budapest, Rákóczi u. 42.
Szilágyi Katalin
Tel: 327-4570
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel
Tel: 327-4572
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

2001. II félévi terjesztett példányszám által auditálva: 23870/hó

A MATESZ 2002. II.negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 23773/hó
A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: 327-4543
Rehó Rita, Tel: 327-4566
terjesztés@vogelburda.hu
distribution@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362
Telefon: 327-4543; 327-4566

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám)
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám)
fél évre: 7728 Ft (6 szám)
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

A legjobb fogás

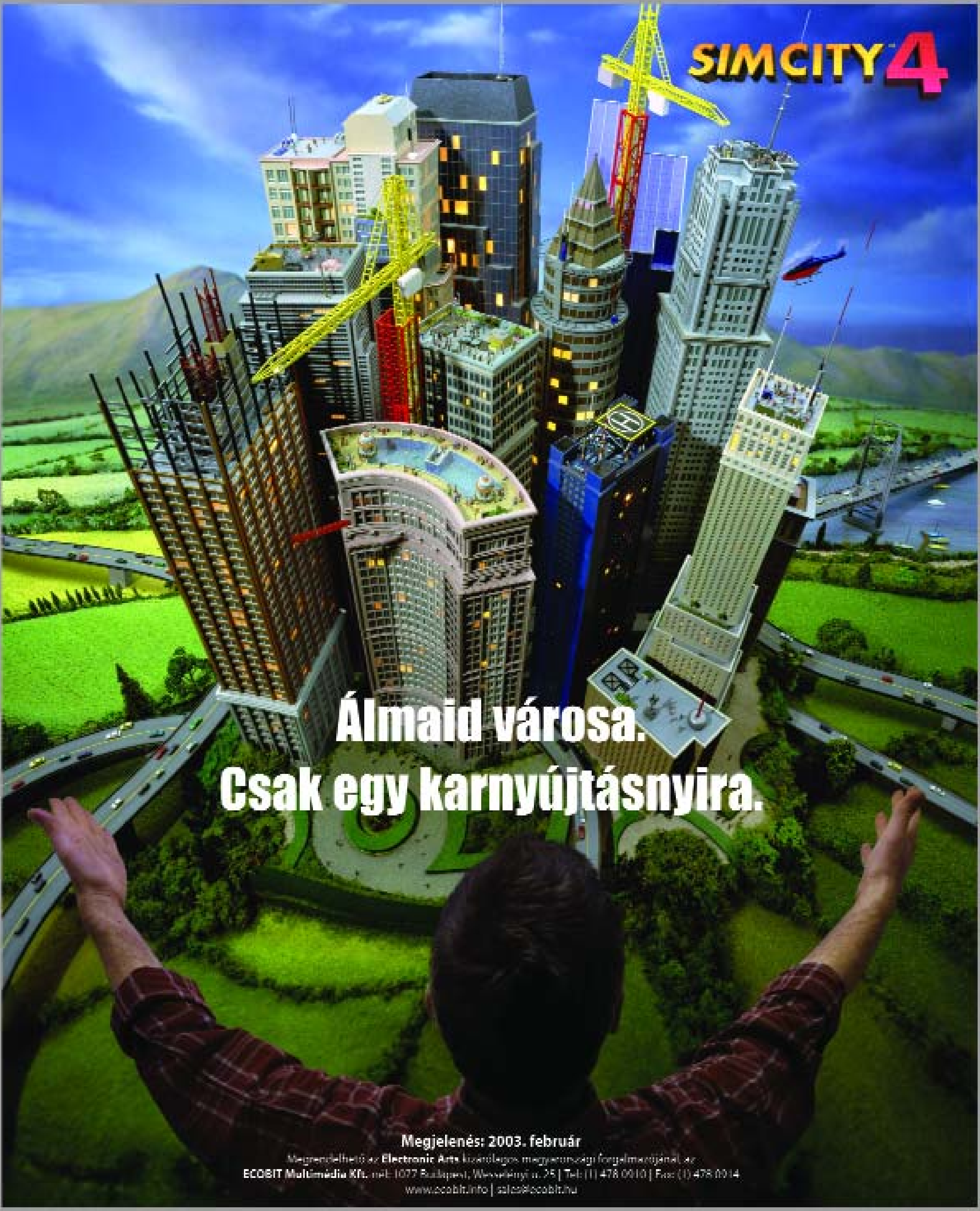
a

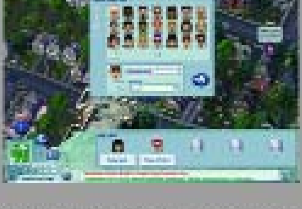
előfizetés!

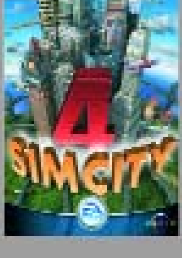
Előfizetésed által garantált áron, hónapról-hónapra **20 százalék**ot meghaladó **kedvezménnyel** jutsz hozzá lapodhoz, a **PC GURU** magazinhoz! Játékszenvedélyed iránti tiszteletből, hogy kíméljük pénztárcádat, minden számmal **ajándék**ként kapsz **legalább egy teljes játék**ot is!

Telefon: 327-4543, 327-4566
e-mail:
terjesztes@vogelburda.hu
www.pcguru.hu

... válaszd a GURUT és több marad neked!







Tervezd meg, építsd fel és vezesd városod!

Challenge Everything™

simcity.ea.com